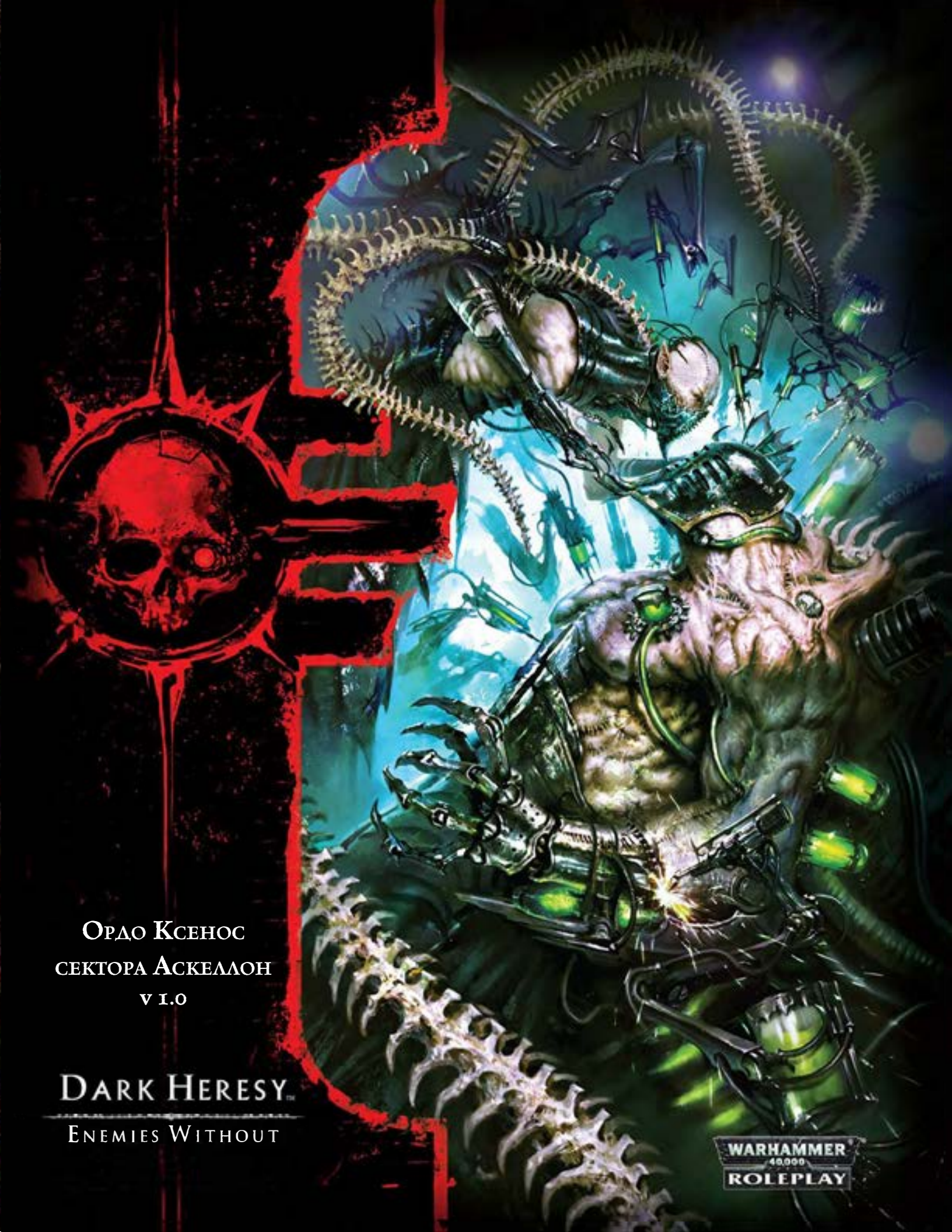


Ордо Ксенос
сектора Аскеллон
v 1.0

DARK HERESY™

ENEMIES WITHOUT

WARHAMMER 40,000 ROLEPLAY

Обновления, другие книги, набор новобранцев, приём восхвалений и сбор багов:
https://vk.com/wh40krpg_rus

Перевод:
Глава I: Роман Мальков
Глава II: Василий Телегин
Глава III: Volod, Дмитрий Иванов, Губкин Михаил и Menkeroth

Оформление:
Редактура: Губкин Михаил и Menkeroth
Вёрстка: Губкин Михаил

Credits

Produced by
Tim Huckelbery

Development and Writing
Tim Cox, Robert Dempsey, Matt Eustace, Matthew Farrer, Jordan Goldfarb, Lee Gunby, Jeff Hall, Andy Hoare, Mark Latham, and Joe Sleboda

Editing and Proofreading
Jim Jacobson and David Johnson

Managing RPG Producer
Sam Stewart

Graphic Design
Duane Nichols, Taylor Ingvarsson & Rory McCormack

Graphic Design Manager
Brian Schomburg

Cover art
Mathias Kollros

Interior Art
Joan Bodin, Alberto Bontempi, Marius Bota, Matt Bradbury, Sam Burley, Anna Christenson, Victor P. Corbella, Mauro Dal Bo, Vincent Devault, Alexandr Elichev, Ilich Henriquez, Hokunin, Nikolaus Ingeneri, Toni Justamante Jacobs, Nicholas Kay, Mathias Kollros, Stefan Kopinski, Sam Lamont, Diego Gisbert Llorens, Chun Lo, Ameen Naksewee, Alexander Ovchinnikov, Shane Pierce, Neil Roberts, Michael Rookard, Septl3, Eric Schreiner, Christian Schwager, Stephen Somers, Wibben, Jarreau Wimberly, and the Games Workshop Design Studio

Art Direction
John Taillon

Managing Art Director
Andy Christensen

Production Management
Megan Duehn and Simone Elliott

Production Coordination
John Britton, Jason Glawe, and Johanna Whiting

Executive Game Designer
Corey Konieczka

Executive Producer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

Special Thanks to our Playtesters
Playtest Coordinator Zach Tewalthomas, with "Unrepentant" Lachlan "Raith" Conley with Jordan Dixon, Rhys Fisher, Nicole Gillies, Mark McLaughlin, and Aaron Wong; "The Librarians" Pim Mauve with Gerlof Woudstra, Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd, and Joris Voogd; Craig Bishell with Mike Woodman, Charles Baker, Jamas Enright, Dave Irving, and Chong Sin Lim

As always, thanks to everyone at Games Workshop

Cubicle 7
Unit 6, Block 3, City North
Business Campus,
Gormanstown, Co. Meath
K32 DP60.

Warhammer 40,000: Enemies Beyond © Copyright Games Workshop Limited 2019. Dark Heresy, the Dark Heresy logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40k, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence.
Cubicle 7 Entertainment and the Cubicle 7 Entertainment logo are trademarks of Cubicle 7 Entertainment Limited.
All rights reserved.

For more information about the **Dark Heresy** line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at
www.cubicle7games.com

Содержание

Вступление 3

Глава I: Ксенос

Враги, коим нет числа 5
Непоколебимый заслон на пути тьмы 6
Ксеносы в Аскеллоне 11
Пост-Ваксианские войны 21

Глава II: Презрение к чужаку

Новый родной мир: Мир смерти 26
Новый родной мир: Мир-сад 28
Новый родной мир: Исследовательская станция 30
Новая предыстория: Еретех 32
Новая предыстория: Имперский флот 34
Новая предыстория: Флотилия вольного торговца 36
Новая роль: Ас 38
Начало твоей службы... 40
Новые персонажи поддержки 47
Ксено-арсенал 49
Арсенал Империалис 49
Творения эльдар 52
Орочьи штуковины 55
Охотничье снаряжение круутов 57
Хранилище ксенооружия Д-216-98 58
Артефакты утерянных видов 59
Модификации оружия джокаэро 60
Новая техника 61
Реликвии ксеносов 66
Выследить чужака 70
Экспликации 73
Путь радикала 78

Глава III: Обет ксеноцида

Аскеллон и ксеноугроза 85
Форралисса 86
Тёмное эхо, также известное как Исследовательская станция P3482XW 90
Грегорн 95
Воксис Прим 101
Янт 109
Ксеносы Паутины 115
Рукотворный мир Миандрот 116
Хранители тьмы — тёмные эльдар Аскеллона 123
Дети Смеющегося бога 135
Использование НИП-ксеносов 141
Бессчётные маски ксеносов 144
Космические путешествия 145
Реликты ксеносов 148
Расследования Ксенос 153
FAQ 159

Они собрались в старом храме культа Механикус, где когда-то верующие преклоняли колени в двоичном почитании Омниссии. В отличие от большинства окрестностей он почти не пострадал, оставшись зубчатым помостом в окружении широких концентрических скамеек. Ничего другого не осталось от поселения, забытого, как и сам мир после эвакуации. Теперь щебень усеял поверхность после нескольких десятилетий бесконечной и необъяснимой тектонической активности, которая разорвала большую часть земной коры и привела к карантину планеты. Оставалось лишь небольшое количество орбитальных маяков для передачи предупреждений, служащих только, чтобы помочь тем, кто внизу, вести незаконный бизнес без нежелательного внимания. Не то, чтобы дела шли гладко.

«Это пустая трата моего времени». Слова высокого мужчины звучали решительно, хоть и приглушенно из-за гладкой обсидиановой маски, но при этом все ещё достаточно громко, чтобы прорезать атональные звуки, дрейфующие по храму. Он махнул рукой на разнообразный ксенотех, лежавший на помосте, так, что были хорошо видны толстые слои обтекающей синтетической ткани чужих, бегущей вдоль его рук. «Обычные безделушки, все это. Не стоит интереса «Синдиката Грани».

Два человека в толстых комбинезонах стояли перед ним, демонстрируя свою принадлежность к «Лазурному Пакту» синими отметинами на запястьях. Их маски были темными панцирями поверх головы, что, однако, плохо скрывало их нервозность. «Конечно, торговец Арльц, — сказал первый. «Просто разжигаем аппетит. Сейчас мы предложим настоящие чудеса».

«И держи её на виду». Арльц указал на фигуру, сгорбившуюся на скамье в нескольких рядах за парой. «Она не из Безликих.

«Она безвредна», — ответил собеседник. «Выжившая, которую мы обнаружили во время наших раскопок, помутилась рассудком. М'оллес помогает ухаживать за машинами без каких-либо лишних разговоров, только поет свои песенки».

Предмет их разговора не реагировал, концентрируясь на своей помятой музыкальной шкатулке. Она продолжала ухаживать за колеблющимися тонами жесткими пальцами рядом с вращающимся десолеумским стеклом, мягко светлевшем в сумраке вокруг нее. Медные сочления ручной работы вращали различные линзы в машине в пустых глазницах, двигаясь с жалобной мелодией.

Другой член пакта медленно опустился — за мешком из грубой ткани, положив его на оставшееся пустое место на помосте. Рука в перчатке оттянула материал, чтобы показать коллекцию металлических предметов внутри. Каждый предмет, чье предназначение трудно было сказать, светился пульсирующим изумрудным светом. Дрожащая мелодия армоники, звенящая по всему храму, стала более неблагозвучной, словно отражая нечеловеческую природу экспонатов.

Арльц поднял один из артефактов — конический диск, создающий отражения зеленых рунических узоров на его маске. «Да, именно за этим я и пришел», — сказал он. «Неплохо сработано, М'оллес».

Члены пакта повернули лица уже к паре лазпистолетов. «Наш инквизитор хочет перекинуться с вами парой слов», — спокойно заявила М'оллес. Армоника продолжала играть позади неё — латунное устройство, повторяющее движения её пальцев. Арльц выхватил металлические стержни, скрытые в ложных складках ткани вдоль его рук, и ударил по затылкам торговцев.

«Я понял ваш намёк. Так что это?» — спросил Арльц, избавляя Безликих от оружия. Без маски его смуглое лицо было гладким, и омрачено только выцветшим электротату флота Люфтия на одном глазу.

«Запретные реликвии, предшествующие нашему виду. Стриксин заставил меня расследовать это, когда его маяк-пиявка засёк посадку. Эти двое нашли их в хранилище, выброшенном на поверхность в недавнем сдвиге». Ее линзы вращались, как жужжащие насекомые, когда она осматривала ещё одно сияющее устройство. «Он обеспокоен такими вещами, которые становятся всё менее редкими и более опасными. Я разделяю его беспокойство, но возможность изучить их и то, что ещё может быть захоронено здесь, довольно.... волнительна».

Она попыталась связать очнувшихся пленников, но остановилась. Музыка почти кончилась, последние ноты затухали, как мухи в соке.

«М'оллес». Голос Арльца был мягким, но настойчивым. «Послушай». Из темноты у дальних стен храма вырисовалась резкая, угловатая фигура, вооруженная изящным лезвием, что источало энергию. На ней была улыбающаяся маска из кости, но её смеющийся взгляд не излучал теплоты.

Цветные отблески танцевали вокруг существа, пока оно молча приближалось, а их спектральные фрагменты сливались и вновь преломлялись в причудливые оттенки. Глаза Арльца заслезились от неестественного представления, но он быстро вытащил силовой меч и одновременно выстрелил из автопистолета. Пальнув, М'оллес нырнула за помост, потянув за собой и светящиеся устройства ксеносов.

Существо легко избежало их выстрелов и совершило крученый прыжок, пробив одного из членов пакта шипом, что выскочил из кулака, и приземлилось на дальнюю скамью. Здесь оно остановилось цветным пятном, пока окровавленный торговец не перестал кричать и не замер.

Арльц взглянул на оставшегося лазурита и бросил ей другой меч. «По крайней мере, умри в бою!» — крикнул он. «Смеющиеся не берут пленных!». Член пакта схватил клинок в воздухе и умело парировал обезглавливающий удар. Бой действительно начался.

Вместе они с успехом сражались против чужого, хотя его меч пустил больше крови, чем их оружие. Изящная фигура представляла собой переливающуюся массу огней, на мгновение сливающихся воедино в расплывчатые точки прежде, чем распасться вновь во время атаки. Было невозможно сосредоточиться на нем, что обеспечивало постоянное давление, которое и заставляло обороне. Постоянной была лишь насмешливая улыбка.

И, наконец, существу удалось рассеять их, но, когда оно грациозно нацелило удар прямо в кирасу Арльца, чтобы добить его, раздался резкий треск и брызнула нефритовая энергия. Существо рухнуло посередине прыжка, с половиной тела в виде массы разорванных тканей и разломанных костей.

«Ах, вот что оно делает». М'оллес держала реликвию, всё ещё излучающую переливающийся свет из конического выступа с одной стороны. «Кажется, другие также будут заинтересованы в том, что было найдено здесь», — сказала она, поглаживая ксеноустройство. «Такие замечательные игрушки».

«Удачный выстрел», — пробормотал Арльц. Он повернулся и пошел к лазуритке. «Итак, что нам теперь с тобой делать?».

«На пол!». Арльц упал от её крика. Меч торговки полетел по воздуху в готового ударить шипами ксеноса, поднимавшегося позади Арльца. Существо опрокинулось на спину, его ухмыляющуюся маску пронзили длинные металлические линии текущих багровых слез.

Арльц задумчиво посмотрел на члена пакта, затем на М'оллес. «Она была хороша. Держала уровень, и хорошо боролась для шестёрки. Может даже иметь некоторые хорошие связи. Как ты думаешь, что скажет Стриксин?».

«Я ручаюсь за нее», — ответила М'оллес. «Я работала с Рией все эти месяцы, и она достойна, несмотря на её нынешнее ... призвание. Я была гораздо хуже, как вы помните». Она посмотрела на лазуритку и указала на инопланетный труп. «Это — настоящий бой. Есть только две стороны — живые или мертвые. Мы должны быть поборниками ксеноцида или погибнуть. Твой выбор».

«Ну», плавно продолжил Арльц, «ты заинтересована в делах с вещами более опасными, чем с просто абсолютно запрещенными и смертельными инопланетными артефактами?»

Рия медленно сняла шлем и провела рукой по спутанным пепельным волосам. «Или…?» — сказала она, пристально уставившись на обоих. «В действительности у меня нет никакого выбора, не так ли?».

Арльц рассмеялся и вытащил флакон аралески. «Император всегда дает выбор. Просто редко он бывает хорошим. Ты привыкнешь к этому, если Стриксин возьмет тебя аколитом». Он собрал остальные реликвии ксеносов в свою сумку. «Давайте приступим к работе».

Вступление

«Мерзость чужаков бесконечна. Не позволяй никакой имитации чувств остановить твою руку — не может быть никаких колебаний, когда на карту поставлено выживание человечества как вида».

— инквизитор Картиз, Ордо Ксенос

Одной из первых обнаруженных людьми ужасных истин, когда они рискнули отправиться с поверхности Терры к звездам, было то, что они были не одни. Куда бы человечество ни направилось, оно встречало ксеносов. Некоторые цивилизации давно умерли, пав под натиском разрушающей изнутри гордыни, стихийных бедствий, междоусобных войн или внешнего хищничества. Другие, тем не менее, были очень даже живыми, и мифы из Темного века технологий говорят о страшных первых встречах с инопланетными расами. Как только человечество вернулось в галактику в 30-м тысячелетии, Император повел свои армии в глубины космоса, чтобы отвоевать звезды у чужаков — возможно, первой и самой большой опасности для зарождающегося Империума. Бесконечное количество крови и ихора пролилось ради искоренения вида за видом.

Однако, не всех чужих можно устранить, и многие продолжают угрожать человечеству тысячелетиями. Жестокие орки, загадочные эльдар и другие сопротивляются указу Императора о том, что человечество должно править звездами. Новые инопланетные расы встречаются каждый день, некоторые ксеносы являются новыми, тревожными угрозами для Империума. Реликвии и мощные устройства давно вымерших видов также могут испортить человечество.ещё больше, некоторые глупцы смеют пользоваться услугами чужих или использовать нечеловеческие технологии, несмотря на опасность предоставления помощи заклятым врагам Империума.

Это враждебная галактика, в которой человечество сталкивается с бесчеловечными врагами со всех сторон, а в секторе Аскеллона чума ксеносов присутствовала всегда, несмотря на бесчисленное множество Войн очищения. Долг инквизиторов Ордо Ксенос и их аколитов — противостоять врагу извне, и это, пожалуй, самая очевидная опасность человечеству и его господству над галактикой. Провал бы означал для человечества превращение в ещё один погибший и забытый вид.

«Enemies Without» исследует инопланетные угрозы человечеству внутри Аскеллона и разделена на три главы:

Глава I: Ксенос

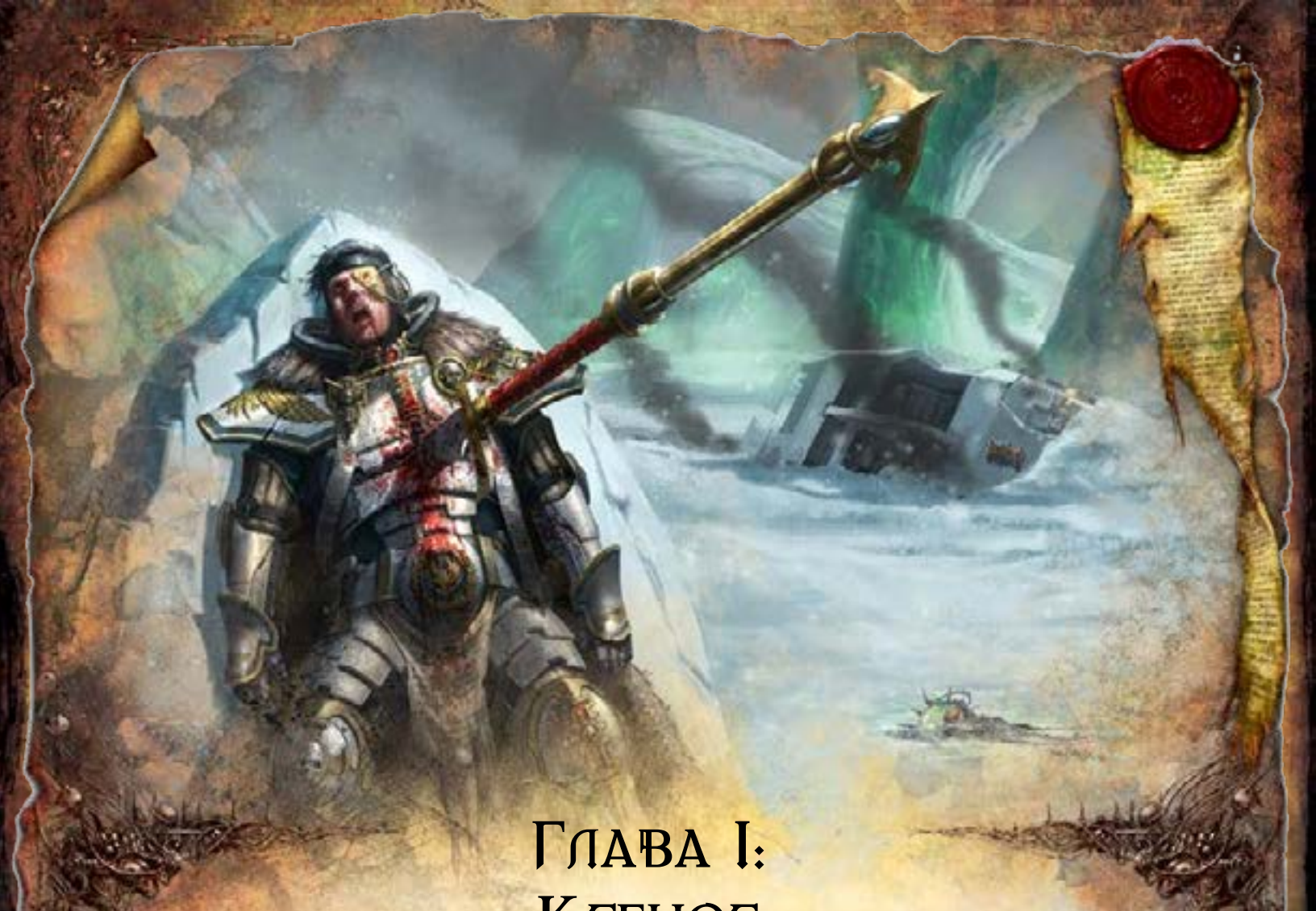
Чужаки угрожают Аскеллону порабощением и завоеванием со времени его первых проблемных поселений. Эта глава вникает в историю чужаков, скрывающихся в секторе, и действий Ордо Ксенос в борьбе с их присутствием, а также в часто скрытный характер инквизиторов этой фракции и выбираемых ими для служения аколитов.

Глава II: Презрение к чужаку

В этой главе игроки получат новые возможности для создания аколитов, готовых противостоять инопланетной угрозе, наряду с мощным новым оружием, транспортными средствами и талантами. Аколиты также узнают об ужасных реликвиях ксеносов Аскеллона, и найдут новые правила для экспликаций в целях более эффективных расследования и накопления сил против этих угроз. Для аколитов радикальных наклонностей доступны в целях помощи защите человечества новые средства, в том числе чужацкие наёмники.

Глава III: Обет ксеноцида

Книга заканчивается аскеллианскими мирами, коим угрожают чужаки, с правилами использования каждого в качестве нового родного мира аколита. Это также включает в себя исследование владык Паутины — эльдар. МИ получат шаблоны расследования для создания новых приключений с участием каждых мира и расы инопланетян, плюс руководство по сопровождению НИП-ксеносов и тематических приключений Ордо Ксенос, расширяющих путешествия в варпе и пустоте, а также правила генерации новых инопланетных угроз.



Глава I: Ксенос

Владения Империума охватывают миллионы миров. Это утверждение не бесспорно, так как существует бесчисленное множество других видов, стремящихся к его уничтожению и порабощению или искоренению человечества. Некоторые инопланетные расы могут желать мирно сосуществовать с человечеством или просто занимают свою горстку миров. Но у Империума не может быть мира с чужими. Война против нечеловеческих рейдеров и ксеносов-завоевателей постоянна на его границах и в его системах. Однако, после всех тысячелетий он выжил и лишь сильнее укрепился на троне своего галактического превосходства.

Несмотря на самопровозглашенную судьбу править галактикой, человечество видело ужасающие проблески того, что оно, возможно, всего лишь небольшой игрок на галактической сцене. Знатоки запрещенной истории и те, кто посмел изучать ксеносов, нашли свидетельство существования цивилизаций, которые могли бы раздавить Империум лишь мыслью, и войн в небесах, таких титанических, что по сравнению с ними легендарная Великая Ересь кажется незначительной стычкой. От многих таких рас, показывая, что они существовали, остались только раздробленные руины, сгоревшие звезды и остатки планет с настолько большими галактическими шрамами, что они всегда считались бедствиями неизвестного, но естественного происхождения. Лишь немногие знают больше и обладают достаточной силой воли, чтобы понять всю природу чужацкой угрозы, и способность сражаться, чтобы убедиться, что человечество не присоединится к списку исчезнувших рас. Это — инквизиторы Ордо Ксенос.

Инквизиторы Ордо Ксенос взяли на себя долг по защите человечества от угроз, исходящих от врага извне. Сюда входят как инопланетные расы, активно воюющие против Империума, так и те, кто пытается ослабить и уничтожить его менее открыто. Эта угроза также включает в себя опасности давно вымерших рас, — или считающихся таковыми — ибо даже такие обычные понятия, как смерть, могут не иметь смысла при работе с нечеловеческими физиологией и менталитетом. Эти инквизиторы знают, как светится безделушка из инопланетной гробницы, что простой брелок, который мог бы показать дворянин улья своим собратьям на общественном собрании, может быть такой же смертельной угрозой, как и вторжение орочьих мародёров. Нет конца тому, как ксеносы могут быть угрозой, даже те, что вымерли ещё до того, как человек встал на задние конечности.

В этой главе рассматриваются Ордо Ксенос и его деятельность в рамках сектора Аскеллон, а также легенды и мифы сектора относительно Ордо Ксенос и его агентов. Она освещает, что значит быть членом Ордо Ксенос, верования и действия таких инквизиторов, и, следовательно, как эти инквизиторы (и пуритане, и радикалы) могут руководить своими аколитами в их работе. Она также погружается в события, связанные с угрозой ксеносов в Аскеллоне, в том

Чужак проиграет, ибо нет с ним милости Императора.

числе скрытое происхождение Ваксианского Злочиния и нескольких связанных с ксеносами последствий, запрещенную, но процветающую Безликую торговлю незаконными предметами ксеносов и многие инопланетные угрозы посреди Аскеллона, которые угрожают его и без того хрупкому существованию.

Враги, коим нет числа

«Если вы можете без отвращения противостоять ксеносам, смотреть на ксеносов, даже думать о ксеносах, значит, вы так же прокляты, как и они».

— инквизитор Лоффенгар, Ордо Ксенос

Чужие повсюду. В тех пределах галактики, куда человечество ещё не раздвинуло своих границ, пришельцы таятся в ожидании, чтобы уничтожить его. Там, где Империум вырвал миры из когтей ксеносов и сделал их своими, враги готовятся, чтобы отомстить и забрать эти планеты обратно. Даже в сердце Империума изящное прикосновение нечеловеческого злоумышленника может обрывать жизни и обрекать на смерть миры, которые считались в безопасности под светом Императора.

Для некоторых это — секрет, чье открытие приходит как ужасный шок. Некоторые догадались самостоятельно, а другие познали его на собственном горьком и незаживающем опыте. Это та правда, что имперские пропагандисты хоронят под лавиной утешающей дезинформации. Проповеди, учебники, санкционированные пикт-шоу и тщательно взращенные уличные байки создают картину галактики под непоколебимым имперским контролем, дрожащей от грозной поступи человечества на последних этапах пути к божественному доминированию. Вне границ Империума существуют лишь крошечные логовища бесформенных и презренных тварей, едва ли стоящих достойного слова «враг», и существующих только благодаря слепой удаче не оказаться в списке Империума подлежащих уничтожению паразитов-выскочек.

Но правда в том, что окончательное владычество человека отнюдь не славная историческая неизбежность, которую предлагают имперские мифотворцы. Для доминирования необходимо идти двумя путями. Место, которое высек Император своим людям, понемногу рушится каждый день, и его нужно снова вырезать в оспариваемой галактике, полной хищных врагов.

И при этом угроза чужаков не ограничена диким космосом, присутствуя лишь за пределами укрепленных границ Империума или за буферной зоной труднодоступных пограничных колоний. Империум — не монолит, а лоскутное одеяло, изношенное и изъеденное молью, изрешеченное зазорами и отверстиями. Каждый регион пространства, с которым была утрачена связь после последнего варп-шторма, каждый захолустный мир, нанесенный на карту тысячелетия назад, а затем перешедший в категорию carta obscura по воле Адептус Администратум, слишком занятого, чтобы помнить об его существовании, и каждый неодолимый форпост, который имперское наступление зацепило, но не смогло взять такую базу-анклав ксеносов глубоко внутри имперских границ – изъяны, которые должны быть найдены и искоренены.

Простое существование таких видов достаточно разрушительно для галактики; то, что чужаки, такие как орки, эльдар или тираниды, смеют воевать с человечеством, является несмываемым оскорблением. Но как бы ни было великолепно зрелище имперского крестового похода, топчущее ксенозаразу, чужой — враг, который часто не поддается прямому военному ответу. Вектор ксеноугрозы может быть ничуть не менее тонким и коварным, чем просачивающаяся порча варпа или невидимое гниль от еретических мыслей.

Такие угрозы есть везде. На далёком галактическом юге империи чужаков посылают своих послов и торговцев для проникновения через непрочные границы Империума, подтачивающих решимость лояльных граждан мягкими словами, постыдными идеями и обольстительными технологиями. Нечестивые расы кормятся вдоль самых жизненно важных торговых путей, проникают заразой во флоты, которые обеспечивают функционирование каждого сектора, развращают целые миры так, как их биология портит саму красоту человеческой расы. Другие ксеносы в своих коварных миграциях пролетают через заселённые системы, как рой кошмарной саранчи, оставляя безумие на своём пути.

Угроза не обязана быть настолько активной. Даже остатки инопланетного присутствия могут привести к катастрофе. Крошечное животное, провезенное контрабандой в человеческие владения как диковинка для дворянского зверинца, может принести эпидемии, заражение или иное вредное воздействие на экосистему. То, что мусорщик принимает за безвредную лампу, может быть многомерным портальным узлом некронов, ожидающим последнего нажатия клавиши перед погружением мира в непостижимые ужасы.

Угроза ксеносов вечна, изменчива и неумолима. Обязанность Ордо Ксенос противостоять ей должна быть всему этому ответом.

Бронислав Чевак

Чевак, возможно, стал главным экспертом Империума по эльдар, так как немало прожил и обучался в течение длительного периода на борту мира-корабля, и став одним из немногих людей, допущенных в Черную Библиотеку загадочными арлекинами. Это достижение сделало его целью колдуна Хаоса Ахримана, который захватил стареющего инквизитора, чтобы выжать из него местоположение Библиотеки. Судьба Чевака неизвестна, но всплывают рассказы, что странно омолодившийся Чевак снова встречается со своими бывшими аколитами из Паутины эльдар, в которой он, вероятно, как-то ориентируется, и из которой он продолжает свои махинации против и Хаоса, и эльдар.

Непоколебимый заслон на пути тьмы

«Вырывать человеческие души из рук демона; побеждать искушение в наших собственных сердцах и умах ... Таковы благодать и величие работы «Маллеус» и «Еретикус». Но Ордо Ксенос? Для них нет ничего более серьезного, чем пропалывать сорняки в чьем-то саду».

«Во что бы то ни стало следуйте за вашими милостью, величием и авторитетом, сэр. А также, в ваших молитвах сегодня вечером, попросите, чтобы ваше искушение к этим вещам было снято с вашего слабого и грешного ума, чтобы вы могли почувствовать некоторое смирение в присутствии тех, кто гарантирует, что ваш сад остается безопасным для демонстрации всех ваших прекрасных качеств».

– недостоверный спор между инквизиторами Бифоном и Меррином

Соперников Ордо Ксенос приводит в замешательство многообразие, которое может обеспечить галактическое разнообразие экосистем, от странных артефактов и чудовищных наваждений до целых цивилизаций бесчеловечных изощренности и злобности. Для битвы с ними инквизитор Ордо Ксенос должен обладать одинаково изумляющими массами знаний, навыков и дисциплин. Он должен быть готов использовать, казалось бы, не связанные между собой области знаний, создавать оружие и защиту против существ, чьи технология или биология совершенно чужды последнему врагу, с которым он сталкивался, или даже всему, с чем сталкивался Империум раньше. Особый характер их противников и эта работа привела Ордо Ксенос к развитию в ином направлении.

Нерушимая воля охотника на демонов не станет проблемой для врага биологического, не сверхъестественного, в то время как непоколебимая вера охотника на ведьм не поможет разоблачить ксеноса. Даже вся духовная и политическая сила Ордоса мало полезна в каком-то далёком мире нечеловеческих монстров. Для инквизитора Ордо Маллеус победа над своим врагом — серьезное испытание личной силы воли; для инквизитора Ордо Еретикус — проявление моральной праведности и веры. Для инквизитора Ордо Ксенос, зачастую, это — усилия в областях биологии, логистики и тактики, которые необходимо применять на деле весьма эзотерическим образом. Его оружие – скорее навыки, разум и знания, нежели чем просто железная стойкость.

Работа Ордо Ксенос

«Убивать — значит молиться, говорят нам. Так что проверьте свои патроны и вытащите клинки, друзья мои, потому что эти нечеловеческие мрази собираются помочь нам прославить Его на земле. Первый ряд, ОГОНЬ»!

– аколит Бенгуарре Кесс, во время Очищения Перикала

Слово «инквизитор» имеет тенденцию вызывать в общественном воображении жителей Империума два образа. Это парящее на троне над колонной аколитов и солдат великое и ужасающее воплощение беспощадной власти Императора, в то время, как ревут огнеметы и пылают караемые еретики. Это также молчащее, всевидящее око в тени, чей взгляд видит все неправильное и отмечает грешников, чтобы наказать их. Как и его коллеги, каждый из инквизиторов Ордо Ксенос должен быть готов работать как скрытно, так и открыто, в зависимости от того, как требует его миссия.

Ведущие к свету

Избранный Империумом метод — приветствовать ксеносов дулом пистолета, и инквизиторы Ордо Ксенос часто оказываются на острии могучей имперской военной машины, в войне, которую они спровоцировали, или же в той, где их навыки помогают склонить чашу весов в пользу человечества. При командовании любой имперской армии на инопланетном фронте найдется хотя бы один инквизитор Ордо Ксенос; где идет война против необычного или незнакомого вида, может работать даже целый конклав, с определенными представлениями о военных приоритетах и целях, а также полезными знаниями и советами.

В пределах имперских границ Ордо Ксенос руководит постоянными чистками чужеродных врагов, проникающих в тело Империума и заражающих его. Одним из самых печально известных врагов являются генокрады, приносящие порчу, которая проходит через поколения и ставит под угрозу население миров. Такие заражения являются смертельной угрозой потому, что эти ксеносы активно и хитро работают, чтобы скрыть, распространить и защитить порчу. Как только она закрепилась, Ордо Ксенос должен обязательно быть во главе ответа Империума, отбирая и вооружая незапятнанные силы планеты и устраняя угрозы с такой же свирепостью, как и любой их собрат из Ордо Еретикус.

Менее искушенные противники могут быть не менее пагубными, если их не встретить силой оружия. Ордо Ксенос может столкнуться с роевыми хищниками, которые правят имперским миром — болезнями или паразитами, пришедшими из пограничных поселений в неподготовленные к их приходу густонаселенные центры, или кажущимися неразумными зверьми, взятыми в качестве трофеев или скота, которых гораздо больше, чем кажется.

Подобные конфронтации напоминают о том, что призвание Инквизиции требует, чтобы её последователи были умелы во всём, взяв на себя не только боевую роль, но и проведение расследования, а также вынесение судебного вердикта. Хотя не каждый инквизитор настолько силён, чтобы стоять на передовой во время боя, каждый владелец инсигнии должен проследить, чтобы он и его аколиты могли защитить себя, когда грянет неизбежная битва.

Абсолютная военная мощь Ордо Ксенос исходит не от инквизиторов, а от постчеловеческих братьев Караула Смерти, секретного ордена, набранного из разных орденов

Адептус Астартес. Клятвы Караула Смерти привязаны конкретно к битве против пришельцев, и их воины – одни из самых смертоносных специалистов, которых человеческая раса способна создать. Они приходят в Караул опытными и закаленными службой в своём собственной ордене, а их группы зачистки объединяют этот опыт с мощным и специализированным оружием, и добавляют к этому обширные знания Инквизиции.

Несмотря на настойчивость амбициозных инквизиторов, Караул Смерти — союзники инквизиции, а не её слуги. Им необходимо выполнять собственные приказы и клятвы, держать войска в своих крепостях во время ожидания потенциальных вторжений, и отвечать перед собственными командирами. Но они – последнее средство Ордо Ксенос перед Экстерминатусом, самым мощным оружием, которым инквизиторы могут владеть. Мрачные чёрные одеяния Караула Смерти на стороне инквизитора — пугающий знак опасности возникшей угрозы и того, что поставлено на карту во время очередного боя.

Движущиеся в тенях

К сожалению, не все противники Ордо Ксенос являются ксеносами. Заблуждающиеся или откровенно мятежные люди создают для Ордо много препятствий, будь то из-за невежества, заблуждения или злобы, но безотносительно причин их деятельность должно раскрывать и прекращать.

Простейшая оплошность, которую можно совершить — обладание артефактами ксеносов, что известно как Безликая торговля, Пустотный рынок и много как ещё, когда пытаются скрыть реальное положение дел. Будь то верный солдат, отрывающий от трупа врага необычный сувенир, ученый, приносящий домой резную табличку из какого-то давно вымершего города, или контрабандист, крадущийся с ящиком непонятных устройств ксеносов из пограничных областей, чтобы продать их богатым коллекционерам, но одно из проклятий работы Ордо Ксенос — бесконечные невежественные массы, которых привлекают, а не отталкивают, произведения нечеловеческих рук. Что ещё хуже, нет надежного способа узнать, какой из этих артефактов — безобидная безделушка, а какой может разрушить мир просто своим присутствием.

Такая активность в основном банальна и легко контролируется, точки уязвимости легко определить. Ордо Ксенос бдят за маршрутами судоходства и колониями, а также имеют агентов в Департаменто Мунитурум, флотах хартистов и различных академических, торговых или исследовательских гильдиях, чья деятельность может подвергать искушению. Многие инквизиторы Ордо Ксенос держат сети шпионов, информаторов и воров, чтобы убедиться в том, что получат известие о чем-либо подозрительном в то время, как другие предпочитают обрушиваться на подозреваемых с публичными проверками, допросами и судами, обеспечивающими насильственное напоминание о последствиях слишком близких отношений с чужими.

Более сложными и опасными являются те, кто полностью осознаёт свое преступление и его последствия, но активно действует. Торговцы, которые потворствуют ошибочному аппетиту к чужеродным артефактам или субъектам, получают огромную прибыль. Такая прибыль может быть как просто крупным состоянием, так и влиянием и услугами от тех, кого они снабжают, поскольку зачастую благородные персоны смеют решать не раскрывать незаконные сделки.

Искоренение и прекращение таких извращенных предприятий — одна из самых сложных и опасных задач Ордо Ксенос. Для того, чтобы просто разобраться в одной из этих операций, могут потребоваться месяцы или годы работы преданных аколитов под прикрытием и других агентов, которые ставят под угрозу свою жизнь и идут на смертельный риск, выдавая себя за состоятельных покупателей или недобросовестных сотрудников. Как только масштабы операции известны, инквизиторы и их аколиты способны действовать с молниеносной скоростью, чтобы закончить свое расследование. Они используют своих собственных безжалостных оперативников и часто вызывают Адептус Арбитрес и военный флот сектора, чтобы гарантировать, что ни одна из их целей не сбежит. Как только сеть вычищена, а её коварные участники либо мертвы, либо передали свои секреты следователям Инквизиции, неустанный взгляд Ордо Ксенос движется дальше.

Более редкими, но и более проблемными, для

Инквизитор Криптман

Криптман был вернейшим защитником Империума от тиранидских флотов-ульев с тех пор, как обнаружил самые первые свидетельства их прибытия на сам Тиран, и стал одним из великих героев Тиранидских войн. Многие говорят, что прибытие флота-улья Левиафан довело Криптмана до безумия. Переломный момент для многих его коллег-инквизиторов наступил, когда Криптман попытался нанести ущерб продвижению Левиафана, отдавая неоднократно приказ об Экстерминатусе, чтобы выжечь любой источник средств к существованию на пути роя, и это стоило десятков миров и неисчислимых миллиардов имперских жизней. За это он был исключен из рядов Инквизиции и исчез, хотя, по слухам, тайно продолжает свою борьбу с тиранидами вне Империума.

здравомыслящих слуг Ордо Ксенос являются люди, которые напрямую торгуют с самими чужаками. Такие сделки происходят вдалеке от мест обычной человеческой торговли, и обычно их участников легче идентифицировать. В Империуме относительно мало мест, где живые ксеносы напрямую взаимодействуют с людьми, за исключением поля боя, и сложность межвидовых коммуникаций означает, что в большинстве случаев условия сделки будут базовыми и очевидными, так что нет места для недоразумений. Самая распространенная торговля — какая-то форма имперских товаров: сырьё, продукты питания, топливо или даже оружие, которые были обменены на те или иные услуги.

Некоторые самоуверенные планетарные лорды думают, что могут завербовать охотников круутов или рейнджеров эльдар, чтобы шпионить или выполнять особые поручения, или даже толпу орков-карсаров для войны. Другие полагают, что им может сойти с рук использование ксеносов в шахтах или на фермах, особенно тех пришельцев, чья биология позволяет им работать усерднее и дольше в суровых условиях. Но есть трусы, которые думают, что могут освободить свою часть пространства от войны, успокаивая соседний анклав пришельцев торговлей или данью, или капитаны кораблей, которые подкупают инопланетных корсаров для безопасного прохода. Все они несут ответственность перед беспощадным вниманием Ордо Ксенос.

Наиболее тревожным из всех человеческих проступков в сфере Ордо Ксенос являются культы ксенофилов и их еретические заблуждения. Простая материальная выгода не является оправданием для поиска контакта с ксеносами, но эту причину большинство инквизиторов может понять. Но мало кто понимает, что заставляет верных Императору мужчин и женщин подчиняться нечеловеческим фантазиям и возвышать ксеносов над своим видом. Ордо Ксенос истреблял кабалы, которые думали, что могут следовать темными межзвездными путями какой-то инопланетной расы в странном паломничестве к трансцендентному знанию, еретические ячейки, построившие собственные религии вокруг мимолетных налетов рейдеров эльдар, и дикие племена, которые боролись за обладание разрушенной головой некрона, которая, как они верили, вернется к жизни, когда попадёт в руки избранному пророку.

Освещая правду

Детальное исследование противников — одно из самых мощных орудий Ордо Ксенос. Темы могут варьироваться от знания, как изготовить определенный токсин, чтобы он был особенно смертоносным для конкретного вида ксеносов, но безвреден для людей, и понимания жизненного цикла зверя-ксеноса, который смог скрыть своё присутствие в многолюдном городе-улье, до умения заставить разные племена мародерствующих чужаков воевать друг с другом, или даже такие простые вещи, как знание слабых мест в анатомии врага, которые особенно уязвимы для болтеров. Когда речь идет о человеческих жизнях, все это бесценно.

Для инквизиторов Ордо Ксеносов не является чем-то необычным или постыдным считать себя исследователями так же, как и детективами, шпионами или бойцами. Мало того, что они в полной мере используют обширные сети сбора разведывательной информации, которыми обладают все инквизиторы, они также часто идут дальше. Они спонсировали создание исследовательских станций, посвященных наблюдению, вивисекции и психометрии образцов ксеносов, и отправляли экспедиции, предназначенные специально для сбора образцов и данных. Были созданы целые библиотеки биологических и ксеноантропологических данных, заполненные трактатами и полевыми отчетами, которые изучаются адептами и учеными в поисках нового оружия или идей. Руины мертвых цивилизаций обычно скрыты от посторонних глаз, чтобы инквизиторы могли изучить как можно больше и, таким образом, это бы в свою очередь помогло им обречь ещё больше чужих цивилизаций на забвение.

Однако исследования Ордо Ксеносов ни в коем случае не являются упражнением в пустой учёности. Наблюдения за тем, как воюют чужаки и как они убивают, должны быть тщательно проверены, на случай, если будут полезны. Оружие, предназначенное для убийства ксеносов, должно быть проверено и отработано прежде, чем его можно будет использовать в самых страшных и важных битвах.

На стороне радикалов есть инквизиторы, которые изучают ксеносов путём общения с ними, они охотно поддерживают такую компанию, принимают их образ жизни и даже становятся их учениками. Другие инквизиторы осудили бы такую слабость, настаивая на том, что это может привести только к ослаблению их решимости вести войну с чужаками и духовному переходу к предательству собственного вида. Такие вопросы безумно запутанны и демонстрируют глубокие различия между инквизиторами в самом Ордо Ксенос.

Пуритане и радикалы

«В принадлежащей моему учителю «Книге часов» был стих, гласивший, что ты не годишься для Инквизиции, пока не будешь по-настоящему знать, как ненавидеть. Это наполовину верно. Чем дольше я служу, тем больше я думаю, что мы не годимся для Инквизиции, пока не узнаем, как ненавидеть наших собратьев-инквизиторов».

— инквизитор Миктоса, Ордо Ксенос

Можно сказать, что «один способ, много средств» — тезис Инквизиции и одна из многих вещей, которые отличают её от других великих организаций Империума — заключается в том, что он позволяет её членам свободно контролировать то, как они выполняют свое призвание. Что самое необычное, такая свобода не просто методологическая, но и доктринальная. Одна из самых сильных и одновременно слабых сторон Инквизиции — свобода инквизиторов прийти к собственной концепции своего призвания.

Это делает Инквизицию опасным приспособляющимся противником, способным применять любую тактику или парадигму и использовать слабые стороны противника, как вода, обнаружившая трещину в плотине. Но эта свобода тяжело дается мужчинам и женщинам, воспитанным в абсурдном интеллектуальном соответствии имперского общества, кое часто порождает экстремальных или, по крайней мере, эксцентричных личностей. Взгляните сквозь тысячелетия тайн и секретов, и Инквизиция предстанет глубоко расколотой и бунтарской организацией, чьи влиятельные члены могут противостоять друг другу так же злобно и свирепо, как и выслеживать своих номинальных врагов.

Наиболее распространенный идеологический спектр, по которому ранжируются «пуританские» и «радикальные» инквизиторы — готовность использовать методы и устройства противника против него. Некоторые инквизиторы могут не считать проблемой применение оружия, созданного джокаэро, в то время, как другие настаивают на том, чтобы сражаться за человечество, используя только то оружие, которое создали люди. Многим может доставить большое удовольствие увидеть орков, разрубленных одним из их грубых рубил, но более строгие умы увидят в этом исключительно начало сползания в терпимость к ксеносам.

Использование реальных живых ксеносов-агентов (или, о Трон, союзников) принадлежит к темному оттенку серого. Допрос захваченного ксеноса не вызывает сомнений, так как это — манипулирование им с помощью уловок или лжи, предназначенных для выявления слабостей, борьбы с ними или заманивания их в ловушку. Найм или вербовка агента из ксеносов, как, по слухам, делают некоторые радикалы, куда более сомнительна для многих инквизиторов, даже если обстоятельства были таковы, что ксенос не переживёт миссию. На дальнем конце радикального спектра находятся те, кто взаимодействует с чужаками на равных, и скандально малое число тех, кто признает, даже хвастается, что учился среди эльдар или бродил со стаями круутов. Такие люди должны тщательно выбирать компанию, когда возвращаются к своим собратьям, потому, что некоторые из таковых придут в ярость, как только о подобных путешествиях станет известно.

Если самые дальновидные радикалы предполагают обращаться с разумными ксеносами как с равными, вступая с ними в тесные отношения и даже отказываясь от уникального права первородства человечества в пользу сосуществования, то другой крайностью являются те, кто отрицает невинность любой жизни, кроме той, которая произошла от Святой Терры. Злобный и разумный враг человечества, такой, как разбойник эльдар? Хищная межзвездная угроза, подобная рою тиранидов? Опасный хищник, такой, как катачанский дьявол? Домашний зверь, как гроксс? Просто растение, как гидрафурский кинжальник или даже инопланетные травы Чогориса или Аттилы? Мерзость. Отрава. Они все. Так считают наиболее убеждённые пуритане Ордо Ксенос.

Легко отмахнуться от таких ревностных пуритан, как от фанатиков, которые догматически отвергают любые мысли или дела с ксеносами, чтобы они не осквернили саму суть человечества. И пусть в большинстве случаев они признают, с разной степенью охоты, что в темноте таятся куда более страшные опасности, и банальная нечистота под ногами может не обернуться огнем в течение их жизней, но, когда их фанатизм не контролируется, они могут быть столь же опасными, как самый ксенофильный радикал. В Ордо Ксенос не любят говорить о массовых убийствах, ужасном голоде или сумасшедших попытках истребления, предпринятых пуританами из их рядов, которые наконец перешли в безумную и самую бескомпромиссную крайность своего призвания, но там знают, что такой маниакальный подвид встречается среди их членов, и они должны быть всегда начеку.

Становление аколитом

«Это вопрос, который я часто слышу. 'Как может быть так много их, которым позволено быть везде и всюду и становиться всесильными? Почему Император допустил это? Почему Он не остановит это?'. Но кто сказал, что Он не останавливает это? По чьей воле ты сейчас стоишь здесь с рукой, готовой взять оружие? Подумай!».

— инквизитор Яктобаль, Ордо Ксенос

Никто не может бороться с тьмой в одиночку. Греховное высокомерие — думать иначе. Нанимает ли он домашний персонал из оружейников, врачей и библиотекарей, возглавляет ли небольшую личную команду элитных агентов в тщательно спланированных шпионских миссиях или проходит через города-ульи во главе шествий из тысяч слуг, но каждый инквизитор должен в какой-то момент доверять своим аколитам, завербованным, чтобы прикрывать спину, расширять сферу активности и углублять набор навыков.

Инквизитору, пробирающемуся по имперскому обществу в поисках контрабандиста ксенотеха, часто могут понадобиться тайные агенты, которыми Инквизиция и знаменита. Информаторы с глубоким прикрытием и операции по сбору данных могут быть дополнены учеными, калькулюс логи и следователями, прикомандированными из планетарного гарнизона Адептус Арбитрес. Инквизитор, не колеблясь, будет шерстить этот гарнизон и расквартированных на планете ополченцев ради войск, когда требуются солдаты.

Как и инквизиторы всех ордосов, таковые из Ордо Ксенос вербуют аколитов как вооруженную силу. Ветераны Адептус Астра Милитарум — популярные новобранцы, особенно те, кто пережил кампании против конкретных врагов, с которыми инквизитор ожидает столкнуться. В отличие от демонических врагов Инквизиции с ксеносами можно эффективно бороться опытом, а солдаты, столкнувшиеся с конкретным противником, вероятно, привыкли к его ужасам. Уважение, которое военные командиры проявляют к инквизитору, который присоединяется к ним для борьбы с ксеносами, часто превращается в разочарованное отчаяние, когда этот инквизитор уходит после сражения с наиболее способными и опытными воинами их подразделения.

Подобно тому, как инквизиторы Ордо Еретикус должны собирать аколитов, способных ориентироваться в политике и субкультурах человеческих миров, Ордо Ксенос должен нанимать агентов, обладающих навыками выживания в мирах чужих. Ордо более чем обеспечивает работой охотников и рейнджеров из диких или пограничных миров, чья изобретательность требуется во враждебных планетарных условиях, и часто талантливых в охоте и уничтожении опасной дичи — навыки, которые инквизитор, охотящийся на пришельцев, может легко адаптировать к своим нуждам.

Техно-жрецы и другие санкционированные адепты из Адептус Механикус часто высоко ценятся как аколиты

инквизиторов Ордо Ксенос. Эти инквизиторы осознают необходимость расширения и совершенствования знаний человечества о своих врагах-ксеносах, и в этом служители Бога-Машины являются их естественными союзниками. Тем не менее, Адептус Механикус всегда отчаянно держались за свою независимость, и только смелые или безрассудные инквизиторы проверяют границы могущества культа Машины, пытаясь просто принудить к службе техно-жреца. Как правило, если чрезвычайная ситуация не собрала их вместе, такие аколиты должны быть набраны дипломатией и большой хитростью. Ловкие инквизиторы могут работать над созданием прочных альянсов с культом Механикус во всех областях своей деятельности, чтобы они могли в кратчайшие сроки использовать уникальные навыки этой организации.

Более легко набираемыми являются часто писцы и ученые исследовательских флотов и дата-хранилищ Империума, где могли ранее находиться сведения о ксеносах. Такие аколиты могут принести с собой более широкий спектр знаний, зачастую с непосредственным изучением множества миров.

Помимо вербовки аколитов за их физические способности или определенные навыки, инквизиторы могут брать на работу новобранцев, сформировавших контакт с ксеносами особым образом, который отвечает их конкретным потребностям и природе. У тех инквизиторов, которые работают над тем, чтобы закончить каждое расследование истреблением, есть особые применения для рожденных в мире смерти, которые привыкли к ежедневной битве за выживание, и которые с самого рождения были обучены видеть в любой незнакомой форме жизни непримиримую угрозу. Некоторые пуритане Ордо Ксенос имеют почти омерзительную привычку вербовать выживших при вторжениях чужаков, выбирая корабли беженцев или места массовых убийств. Многие инквизиторы считают, что поддержание ненависти и стремление к мести являются более чем приемлемой заменой боевому мастерству или военным навыкам. Разумеется, такая ненависть распространена в рядах Адепта Сороритас, и Ордо Ксенос часто принимает отдельных сестер в аколиты за их ревностный пыл и превосходную подготовку.

Планам более гибких, возможно, даже до радикализма, инквизиторов лучше подходят новобранцы с окраин имперского общества. В то время, как пуритане твердо верят в святость человеческой формы, известно, что радикалы вербуют мутантов, чьи биологические причуды могут дать им преимущество при изучении инопланетных угроз или борьбе с ними. Экипажи вольных торговцев также могут предоставить квалифицированных, опытных и находчивых аколитов, часто со знаниями и опытом взаимодействия с ксеносами, которые очень трудно найти у обычных имперских новобранцев. Для тех инквизиторов, которые хотят использовать и вознаградить такой опыт, вполне может быть стоящим труд по вербовке таких искателей приключений из рядов их знаменитых, вольных и независимых повелителей.

Некоторые радикалы идут ещё дальше, нанимая настоящих еретехов и ксенофилов, которые, вероятно, баловались чужацкими технологиями или погружались в их языки и культуры, даже жили в их обществах. Такой внутренний опыт делает эти преступные элементы бесценными для радикалов, хотя те же самые люди получили бы от более пуритански настроенных инквизиторов смертный приговор.

Эмиль Тенемолот

Инквизитор Тенемолот — пуританин самого мрачного монодоминантного типа, фанатик, стремящийся очистить каждый кусок чужой жизни самым грубым и жестоким из возможных методов. Он отдал более тридцати приказов Экстерминатус, что приводит к невероятным обвинениям в том, что Тенемолот более опасен для человечества, чем ксеносы, с которыми он сражается. Совсем недавно он сжег мир Кавлок, чтобы не дать получить ксенотех-артефакт своей сопернице Хелинне Валерии, за что, в конечном итоге, и получил Экскомуникат Трайторис. Тенемолот следует своему призванию неустрашимо, настаивая на том, что уничтожение ксеноса оправдывает любое количество человеческих смертей.

Ксеносы в Аскеллоне

«Здесь нет посторонних, только враги, которых мы ещё не убили».

— инквизитор Сарроу Горн, Бич Абхота V

Империум Человечества окружен ксеносами, которые отрицают право Императора на власть над звездами, и этот факт так же верен в отношении проклятого сектора Аскеллон, как и где-либо еще. Чужой суть угроза для самой души человечества, в чистоте которой проповедники Имперского культа никогда не позволят своей пастве усомниться. Проповеди и учения исповедников и святых предупреждают, что контакт с нечеловеческим является одним из самых худших видов богохульства, а преднамеренно искать и поддерживать ксеносов — значит стремиться к смерти или отлучению от лона человечества и вечному проклятию души.

Однако, несмотря на провозглашаемые проповедниками истины, контакт между человечеством и различными чужеродными видами действительно происходит, и в гораздо большем масштабе, чем может предположить большинство. В Аскеллоне есть инквизиторы, которые искали знания древних инопланетных цивилизаций, в частности эльдар, решив, что Империум избежит ошибок, которые прокляли целые галактические империи. Вольным торговцам предоставляется специальное распоряжение вести торговлю с чужацкими расами, по крайней мере, до тех пор, пока они находятся за пределами Империума. Многие такие субъекты считают Аскеллон именно таким местом, если не по названию, то по сути, а потому открыто ведут дела с ксеносами, такими, как крууты-наёмники. Многие вольные торговцы также искали торговые инструменты для работы в этом секторе, разыскивая богатства во многих ещё неисследованных регионах между обитаемыми системами.

Есть также те, кто существует на самом краю секторов, которые всегда смотрели не на дальние столицы или даже на невероятно далекую Терру, но наружу, в черные бездны. В пограничных мирах и анклавах изгнанников, тех, кто лишь смутно осведомлён о власти Терры и её вассалов, или кто умышленно отрицает такую власть, люди сосуществуют со всевозможной мелким отребьем ксеносов, часто просто, чтобы выжить. Просто знать о такой торговле с чужаками

Хелинна Валерия

Валерия — радикальный инквизитор до мозга костей, для которого нет границы, которую нельзя пересечь, если она сочтет это необходимым для своей работы. Ее пожизненная преданность приобретению знаний и технологий ксеносов должна была завершиться извлечением древнего устройства, известного как Пространственная Кузница, из недр имперского мира Кавлок, пока её пуританский враг Элиль Тенемолот не призвал на мир Экстерминатус, чтобы помешать ей получить свой приз. Валерия отлучила и осудила его, и теперь продолжает свою вендетту против него по всему Империуму, но её высшее призвание деградировало до простого желания мести.

– значит зазывать смерть от рук Инквизиции или других праведников. Осмелиться узнать ещё больше деталей о множестве взаимодействий с ксеносами внутри Империума не по силам большинству людей.

В Аскеллоне присутствует всего дюжина известных видов ксеносов, даже несмотря на то, что кости бесчисленного количества других издавна гноятся в земле под ногами Империума. Массы боятся и параноидально трепещут от самого существования других видов, кроме человеческого, и, на самом деле, подавляющее большинство никогда не найдёт причин и мотивов для взаимодействия с чужаками, если только они не призваны вести с ними войну. Другие излишне осведомлены об их существовании и взаимодействуют с ними различными способами и для множества целей. По правде говоря, немногие в этом секторе знают о таких вещах, поскольку, хоть знание — и сила, но для многих это — бремя или смертный приговор.

Пагубные эльдар

Из различных ксеносов, действующих в Аскеллоне, эльдар и их различные подвиды являются одними из наиболее заметных, во всяком случае, для тех, кто знает, где их искать. Было высказано множество причин, по которым это произошло, некоторые из наиболее образованных ученых посвятили всю свою карьеру дальнейшему изучению этого вопроса. В течение тысячелетий возник целый ряд теорий, объясняющих их постоянное присутствие и интерес к сектору, при этом некоторые теории оказались ошибочными или утратили свою популярность, сменившись на другие по мере обнаружения новых доказательств. В последние годы большая часть дебатов на уровне узких инквизиторских кругов вращалась вокруг того, почему эльдар решили остаться в космическом регионе, столь явно и сильно пораженном варпом, ведь им, как космическому виду, не требуется этого делать. Снова и снова отмечалось, что эльдар, так или иначе, становятся все более активными в регионе. По мере того, как разрастаются вихри Пандемониума, эльдар, похоже, становятся всё активнее и, даже, как утверждают некоторые, отчаяннее в своих трудах. Эти действия могут сильно различаться, но было отмечено, что эльдар часто устраивают небольшие скрытные рейды против ключевых целей как непосредственно перед, так и сразу после увеличения активности варп-штормов. Иногда они явно стремятся эвакуировать какой-либо объект или какое-то существо, или исследовать, какое влияние могло оказать поражение варпом на планету или регион. Однако часто эльдар атаковали, по-видимому, наугад, часто с явной целью запутать человеческую деятельность в области, которую они явно считают исключительно своей.

Есть несколько различных типов эльдар, действующих в аскеллонском пространстве, возможно, наиболее многочисленными из которых являются силы мира-корабля Миандрот. Существование этого гигантского космического ковчега почти полностью неизвестно человечеству этого сектора, хотя о его присутствии подозревает очень небольшое число инквизиторов, в частности, из Ордо Ксенос. Только горстка людей знает о его фактическом

существовании, и многие невинные невольно ушли в могилу, чтобы сохранить этот тщательно охраняемый секрет. Однако, другие, возможно, установили путем изучения или наблюдения, что эльдар поддерживают сильное и решительное присутствие в области космоса, которую многие люди очень хотели бы бросить. Что такие агенты намереваются сделать с этой информацией, остается загадкой, в для многих это вызывает серьезную обеспокоенность.

Гораздо менее предсказуемыми, чем таинственные действия эльдар мира-корабля, являются действия корсаров так называемого клана Сумеречных Гадюк. Эти дикие воины разбросаны по всему сектору и, вероятно, за его пределами, используя варп-маршруты и порталы, совершенно неизвестные человеческим навигаторам, чтобы нанести удар с наименее предсказуемого угла. Действия этих пиратов и изгоев варьируются от прямых и бессмысленных набегов на ресурсы до атак, которые можно охарактеризовать только как спортивную охоту. Те инквизиторы, которые по-настоящему знают эльдар-корсаров, осознают, что они представляют не народ, а профессию, и что каждая банда, а иногда даже каждый корсар, может сильно отличаться от другой, и следовать совершенно иной мотивации. Некоторые присоединяются к своим двоюродным братьям на мире-корабле и могут вести себя весьма благородно в то время, как другие едва ли отличаются от налетчиков Коморрага и злы, жестоки и стремятся только причинять боль и страдания тем, кого они считают меньшими расами.

Те мерзкие эльдар, которые живут в тени Паутины и известные ученым-ксенологам как темные эльдар, наиболее активны в Аскеллоне, хотя их атаки ещё менее предсказуемы, чем атаки их собратьев-корсаров и обитателей мира-корабля. Эта особая разновидность эльдар, как известно адептам Ордо Ксенос, совершает набеги вдоль ряда отдаленных систем в пространстве Аскеллон, и все свидетельства показывают, что они делают это с периода появления записей. В частности, рейдеры темных эльдар досаждают отдаленным пограничным системам, которые были заброшены в субсекторе Туле на протяжении многих поколений. Большинство атак ограничивалось мелкими целенаправленными набегами за рабами на менее населенные миры и вторжениями в течение всего столетия в густонаселенный мир-улей Хулее V. В отличие от атак их кузенов с мира-корабля или пиратов, атаки темных эльдар в Аскеллоне, как правило, стремятся к единственной и простой цели — захвату рабов, которых нужно утащить в кошмарные ямы Коморрага. В основном, лорды Аскеллона оставались в стороне и мало заботились о судьбе этих несчастных, если только из-за них не оказывались под угрозой десятины и квоты, и в этом случае, считай, неэффективные предупредительные патрули часто являются единственным, что они могут сделать, чтобы остановить налётчиков.

Несколько раз темные эльдар, по-видимому, совершали целенаправленные рейды против определенных представителей аскеллонской знати, и Инквизиция провела несколько, в основном неубедительных, расследований, чтобы выяснить, почему. Так, в 334.M40 трое второстепенных наследников дома Дусс, видной линии гражданских администраторов с Юноны, были захвачены во время грандиозного банкета, состоявшегося в тогдашней столице этого мира, Божественном Сальвусе. Свидетели рассказали, как тени, скрывавшиеся за потрескивавшими свечами, просто замкнулись вокруг благородных отпрысков, и, когда отступили, все трое исчезли. Гости запаниковали, многие бежали из большого зала, но лорд Дусс оставался на своем месте, выражение его лица было подавленным, и он, очевидно, смирился с тем, что произошло. Когда его соратники давили на него по поводу этого вопроса, лорд Дусс лишь утверждал, что «теневые» «взяли то, что их по праву», и не говорил о спасении или обвинениях.

Когда позже отчеты дошли до Инквизиции, было начато расследование, которое обнаружило некоторые свидетельства того, что лорд Дусс был давно связан с темными эльдар своего рода партнерством, которое недавно было

разорвано. Следственная группа определила, что жертвам похищения невозможно помочь, но, тем не менее, Дусс должен надлежащим образом заплатить за преступление, связанное с чужими. Он был отравлен в разгар следующего государственного банкета, и, как говорят, после того, как его холодное тело рухнуло на подушки Ванта, пиршество продолжалась в полной тишине, пока все одиннадцать блюд не доели. Говорят, что окаменевшие гости постоянно глядели в сторону теней, словно ожидая, что судьба наследников Дусса постигнет и их.

Из всех соплеменников эльдар, которые, как известно, присутствуют в Аскеллоне, наиболее загадочными являются арлекины. Сообщения о небольших «труппах» арлекинов редко появляются в этом секторе, но, когда они появляются, это неизбежно связано с каким-то важным вопросом. Часто случается, что эти ксеносы обеспокоены угрозой Губительных сил, например, когда обнаружен проклятый артефакт или совершено посягательство на место, которое они считают запретным. Эта связь между двумя существенными угрозами для Империума, ксеносами и Хаосом, рассматривается некоторыми как заслуживающая немедленного вмешательства, хотя с такими условиями, на которые никто не может согласиться. На самых высоких уровнях Ордо Ксенос люди, обеспокоенные судьбой сектора, даже предложили установить контакт между эльдар и Инквизицией, чтобы изучить идею сотрудничества против общего врага. Они последовали бы примеру пресловутого инквизитора Чевака, который, кажется, единственным из всех людей завоевал доверие этих непостижимых эльдар. Были даже предприняты попытки связаться с некоторыми адептами из обширной свиты Чевака в надежде, что они могут прибыть в Аскеллон и предложить свои советы. На сегодняшний день ни агенты Чевака, ни эльдар не отреагировали на попытки установить контакт, хотя маловероятно, что умы, стоящие за такими планами, отбросят свои амбиции.

Варварские орки

Орки — вездесущий враг всего Империума, и Аскеллон не может чувствовать себя в безопасности от их периодических вторжений, известных на их собственном примитивном языке как «Ваааrх!». Неважно, где они находятся, орки следуют единой схеме расширения и вторжения. Изначально делясь на дикие враждующие племена, орки проводят поколения за поколением, сражаясь между собой, пока лидер, достаточно сильный, чтобы победить всех соперников, не создаст единую империю. На этой стадии неизменно наблюдается, как орки достигают звезд при помощи проходящих ми космических скитальцев или полуразвалившихся военных кораблей, которые они каким-то образом изобретают, несмотря на их очевидно примитивный разум. Когда империя орков выходит на тропу войны таким образом, она ищет не территорию для расширения, а врагов для уничтожения, поскольку этот вид – дитя естественного отбора, большое, сильное и становящееся все сильнее с поражением каждого врага.

Такие вторжения неизбежно приводят орков в имперское пространство, вызывая воистину ужасные войны. Только за счет бесчисленных жизней и неизмеримых ресурсов такие вторжения терпят крах, как это случалось неоднократно на протяжении всей истории Аскеллона. И всё же орки как вид не боятся и даже не понимают по-настоящему своей собственной смертности, полагая, что их никогда не победить. В этом они правы потому, что когда орки сражаются и умирают в больших количествах, они выпускают бесчисленные миллионы спор, семян, из которых рождаются будущие поколения. Споры вырастают и в конечном итоге производят ещё больше орков, и, хотя это может произойти гораздо позже, эти орки продолжают войну, которую начало предыдущее поколение. Таким образом, как только вторжение орков коснется мира, эта планета неизменно будет обречена на непрекращающуюся войну, поскольку спор становится всё больше и цикл продолжается вновь и вновь.

Большинство вторжений орков, которые поражали Аскеллон на протяжении тысячелетий, происходили из неизведанного дикого космоса из-за Замыкающей границы сектора за субсекторами Рубикон и Туле. Давно предполагалось, что крупная империя орков должна лежать где-то в пространстве между секторами, поскольку именно с этого направления произошло множество вторжений, следуя тем же маршрутом в варпе, который Порт-Локхарт был создан защищать. Эскадрильи Имперского флота Аскеллонского командного поста изо всех сил пытались отразить многочисленные атаки орков на протяжении своей истории, от небольших набегов до огромных миграций, и, когда им помогали флоты династии Сурена, им почти удавалось это сделать. Считается, что более слабые атаки осуществляют отдельные военачальники орков, которые играют мускулами или проверяют оборону сектора. Было высказано предположение, что самые крупные атаки на самом деле представляют собой изгнанных орков или даже бегущих от какого-то врага, который питается ими в темноте. Если это правда, масштаб и природу этого врага невозможно представить, и многие из Ордо Ксенос вмиг отвергают такие теории.

Хотя эскадры, базирующиеся в Порт-Локхарте, в значительной степени успешно отражали атаки орков на границах субсектора Туле, в других областях ситуация совершенно иная. В Аскеллоне — огромный объем пространства; считается, что за эти годы несколько десятков пограничных миров было полностью потеряно из-за вторжений орков. Однако, в мире Мирос Каппа в субсекторе Стигис их просто невозможно искоренить. По какой-то причине, которую ни один изучающий ксеносов ученый ещё не смог объяснить, орки продолжают возвращаться к Мирос Каппе, намереваясь разрушить её оборону и захватить её. Мирос Каппа занимает стратегически важный узел в варпе и имеет вторичную ценность в виде значительных минеральных ресурсов, поэтому Империум изо всех сил боролся за сохранение контроля над миром, ни разу не потерпев поражение даже перед лицом инопланетного вторжения беспрецедентных масштабов. И все же, каждый раз, когда орки уничтожены, они возвращаются благодаря своему уникальному способу размножения — способу, известному только высшим эшелонам командования Империума. Неизменно, первые порожденные орки — примитивные звери, не осведомленные о своем происхождении, но поверхность Мироса Каппа настолько усыпана обломками, что они инстинктивно вооружаются для войны оружием, брошенным их предками, и цикл продолжается заново.

Ввиду медленно ухудшающейся стратегической ситуации в секторе высшее командование Аскеллона в настоящее время рассматривают то, что ни один из их предшественников не осмелился представить или предложить. Некоторые рассматривают возможность навсегда покинуть Мирос Каппу, учинив на её поверхности такое ужасное опустошение, что орки никогда не смогут вернуться снова, даже если она станет бесполезным для человечества в процессе. На сегодняшний день этот план ещё не получил серьезной поддержки среди генерального штаба сектора, но он привлек внимание группы инквизиторов Ордо Ксенос, которые придерживаются несколько радикальных убеждений фракции. Эти неназванные лорды и леди поддерживают план, если он может совпасть с большим вторжением внешних орков, так, что недавно порожденные «дикие» орки могут быть уничтожены вместе с внешней угрозой. Однако, основная проблема этого плана заключается в том, что пропуск внешнего вторжения через Мирос Каппу может привести к прохождению его через другие, потенциально ценные системы, которые Имперская Гвардия будет вынуждена оставить на произвол судьбы в рамках более широкой стратегии. Ещё неизвестно, смогут ли эти инквизиторы вплести свой заговор в стратегию генерального штаба и будет ли противодействовать им какая-либо противоборствующая фракция.

Железные люди

В то время как многие инквизиторы Ордо Ксенос посвящают свою карьеру борьбе с эльдар или орками, меньшее число концентрируется на враге, название которому ещё только предстоит дать, по крайней мере в Аскеллоне. Этот враг является предметом многочисленных древних предзнаменований и считается теми немногими, кто имеет доступ к таким текстам, представляющим большую опасность, чем угрозы, с которыми человечество когда-либо сталкивалось. На сегодняшний день тех, кто придерживается таких убеждений, немного, и они ещё недостаточно смелы, чтобы открыто высказать свои предупреждения. Их аколиты, однако, непрерывно действуют по всему сектору и за его пределами, чтобы расследовать любой инцидент, который может раскрыть что-то об этом древнем враге.

Небольшая ячейка инквизиторов и аколитов объединилась вокруг уважаемого ветерана охотников за чужаками Клора Дурана, человека, чьи знания о бесчисленных угрозах ксеносов, которые терзают человечество, практически не имеют себе равных в регионе. Дурран работал в этом секторе тайно с тех пор, как получил звание инквизитора, и впоследствии перемещался из мира в мир инкогнито. В каждом месте, которое он посещает, он консультируется со старыми осведомителями и союзниками, и фиксирует ещё один фрагмент угрозы, которая, по его убеждению, медленно просыпается по всему Аскеллону.

Клор Дурран считает, что, среди многочисленных холодных и пыльных гробниц чужих империй, на которых построен этот сектор, находится вид, который не только отказывается умирать, но и вскоре вернется из черных глубин забвения. Этот вид, по его мнению, когда-то существовал по всей галактике и владел технологиями, которые человечество никогда не могло представить.

Такие теории, конечно, не так уж редки в Империуме, поскольку человечество учат ненавидеть ксеносов, а Имперский культ обладает решительно вездесущим пылом. Что отличается от случая с Дурраном, так это то, что он использовал собранные данные, чтобы предсказать характер событий, и все предсказания без исключения сбылись. Пророчества Дуррана оказались безошибочно точными — от судов хартистов, исчезающих при прохождении определенных областей пространства, до странных сигналов, перехваченных удаленными исследовательскими станциями Адептус Механикус. Конечно, это привело к тому, что некоторые инквизиторы обвинили его самого в этих событиях. По этим причинам Дурран продолжает скрываться, его присутствие в любом мире известно только его самым близким и наиболее доверенным соратникам.

Что касается самой чужацкой угрозы, Дурран сделал множество предупреждений, ни одно из которых ещё не было полностью учтено. Он утверждает, что в холодных гробницах по всему сектору и дикому космосу лежат дремлющие металлические корпуса тех, кого он называет «железные люди». Некоторые высмеивали его за использование этого термина, который для посвященных имеет большой вес и определенное значения, относящиеся к Тёмной эре технологий, и которое вселяет первобытный страх в любого, проклятого знанием о тех временах. Эти древние существа представляют собой остатки вида, вынужденного уйти в спячку на протяжение бесчисленных миллиардов лет, но в них ещё остались искры смертных душ, покоящихся глубоко в холодном металле их тел. Когда правители наконец проснутся, считает Дурран, они вооружатся оружием непревзойденной разрушительной силы и призовут бесчисленные полчища воинов, погребенных рядом с ними. Когда это произойдет, предупреждает Дурран, человечество столкнётся с ещё одной ужасающей угрозой, которая вполне может нарушить равновесие и подтолкнуть человечество к полному исчезновению.

И всё же, несмотря на все свои предупреждения о предстоящей гибели, Дурран оставляет шанс надежде. Он полагает, что избавление может происходить из другого источника горя. Дурран утверждает, что гробницы, в которых спят «железные люди», создают некий трансмерный резонанс, который, по-видимому, искажает или даже отражает эффекты, воздействующие на Имматериум. Прохождение по варп-маршрутам определенных систем всегда было непредсказуемым: беспричинно спокойным для судов или провоцирующим непредвиденные временные искажения. Дурран утверждает, что во многих таких мирах находится гробница или другое владение «железных людей», и что с приближением времени их воскрешения такие эффекты становятся все сильнее.

Письма Дуррана содержат одно последнее дополнение. Он утверждает, что пробуждение «железных людей» может отбросить варп-штормы, приближающиеся к сектору, или, наоборот, если Пандемониум окажется слишком мощным, он может поглотить миры-гробницы и, таким образом, задушить спящих врагов чистой материей варпа прежде, чем те смогут полностью пробудиться.

В любом случае, это может привести не только к уничтожению Аскеллона, но и к катастрофическим последствиям для Империума. Клор Дурран ещё не сказал, какой конечный результат, по его мнению, должен быть достигнут, но среди его соперников в Инквизиции есть те, кто верит, что он может попытаться каким-то образом ускорить ту гибель, которая ему по душе, и они уже мобилизуются против него. На закрытых консультациях между доверенными союзниками шептались, что Дурран в самом деле находится под прицелом, поскольку некоторые фракции эльдар вряд ли будут бездействовать, пока он вмешивается в вопросы, в которых они сами особенно заинтересованы. Другие утверждают, что Дурран не более чем марионетка ещё более темных сил, и как таковая должен быть устранен прежде, чем принесет ещё большее бедствие в миры сектора.

Безымянные чужаки

Миры Империума — острова, сгруппированные вместе в бушующем океане, с огромными пространствами дикого космоса, разделяющими каждый сектор. За пределами лежащих у известных варп-маршрутов миров межсекторное пространство почти полностью неисследованно и никто не может сказать, какие ужасы таятся во тьме вне непосредственного контроля Империума. Аскеллон окружен диким космосом, которое само по себе опустошено бесконечным варп-штормом — Пандемониумом. Тем не менее, даже у этого осажденного сектора есть границы, которые исследователи могут использовать в качестве пунктов сбора для исследования внешней тьмы, и даже давно установленные варп-маршруты, ведущие в соседние регионы, по мере приближения шторма становятся все более нестабильными. Знание таких миров-врат действительно высоко ценится, и бесчисленны дураки, которые заплатили своими жизнями за бездумный поиск пути через бури. Награды тех немногих, кто находит подлинный путь, не поддаются воображению даже самого знатного дворянина или амбициозного исследователя.

Вне штормов, в глубоком космосе, можно найти не только богатства, но и многочисленные виды ксеносов, каждый из которых может стать погибелью Аскеллона. Даже в границах сектора, какими бы они ни были, можно найти инопланетных нарушителей. Некоторые бегут от передней грани Пандемониума, неосознанно входя в имперское пространство в то время, как другие намереваются проникнуть к звездам человечества и охотиться на население этого сектора. Некоторые, возможно, существовали в расселинах все время, поскольку сектор — огромный объем пространства, в котором обитаема или хотя бы описана лишь небольшая часть миров.

В течение многих тысячелетий виды ксеносов сравнительно редко заражали звезды Аскеллона своим нечестивым присутствием. Имперский флот очень эффективно патрулировал границы, нетронутые штормами, и перехватывал любые флоты ксеносов, которые стремились вторгнуться в человеческое пространство. Возможно, раз в поколение возникала более серьезная угроза, ранее неизвестная защитникам региона, и война с ксеносами разгоралась меж звезд. Имперские силы довольно опыты в противостоянии с такими врагами, как варварские орки или коварные эльдар, и, хотя они являются повсеместной угрозой для всей галактики, в пустоте находится бесчисленное множество неизвестных в любых отношениях видов, возможности которых могут быть совершенно новыми или непредвиденными. Многие из этих видов стремились вторгнуться в миры сектора, ввергнув миллионы подданных Императора в войну за выживание против самых страшных врагов. Неизбежно захватчики изгонялись, но редко без больших потерь; даже Юнона, столица сектора, была вынуждена защищаться от вторжения ксеносов. Летописи сектора описывают многочисленные Войны очищения, обширные конфликты, которые часто поглощали целые субсекторы, а иногда и весь Аскеллон, и в ходе которых миллиарды отдали свои жизни, чтобы помешать гнили внешней тьмы осквернить священную землю владений Императора своим присутствием. Виды, совершенно неизвестные большему Империуму, таким образом нашли свою смерть в Аскеллоне, и некоторые говорят, что почва наиболее плодородных пограничных сельскохозяйственных миров стала такой из-за бесчисленных тел, похороненных в ней.

Армии и флоты сектора на протяжении многих веков преуспевали в том, чтобы держать в страхе тварей пустоты при помощи многочисленных планетарных соединений и боевых эскадр, и имеют бесчисленные боевые награды за это. Все изменилось после Ваксианской Катастрофы, когда армии конкурирующих инквизиторов Ордо Еретикус воевали друг с другом в субсекторе Рубикон из-за того, что их хозяева были разделены диаметрально противоположными фракционными убеждениями. Тогдашний префект сектора, лорд Винжет Ромонав VII, объявил себя и свои владения независимыми от Империума, и тем самым заслужил смерть от рук агентов Трона. Мобилизованные армии Аскеллона встретили свою гибель посреди горячего пепла Вакси, целое поколение было уничтожено за грехи своих лордов и господ.

Катастрофа имела множество далеко идущих последствий для сектора, не в последнюю очередь из-за которых инквизиторы Аскеллона согласились между собой, что с этих пор они должны действовать в большей секретности, чтобы не дестабилизировать весь регион ещё раз. Это правило было принято сразу после того, как потенциально мятежный префект сектора, а также воюющие инквизиторы, истощил армии и флоты миров сектора в титанической битве. Теперь мертвецы усеяли поверхность Вакси или дрейфуют безжизненными корпусами вокруг этой проклятой планеты. Вскоре другие взгляды обратились к мирам Аскеллона и увидели, что те едва защищены и готовы пасть.

В течение нескольких коротких месяцев окраинные миры субсекторов Туле и скопления Стигис оказались под тенью не одной, а того, что казалось десятками чужеродных угроз. Безмолвные и безликие твари пришли ночью и взяли те куски, которые могли утащить в то время, как в других местах тени перемещались по ночному небу и оставляли после себя опустевшими целые поселения. Шаркающие, горбатые и вонючие существа, спрятавшись под слоями рваной ткани, вышли из пустынь, чтобы обрушиться на население, оставшееся беззащитным из-за глупости префекта. Из холодных глубин космоса возникло несколько космических скитальцев, которые появились сразу в дюжине систем. Скверна чужацкой мерзости, переполнявшая скитальцы, была столь сильна, что сторожевые корабли систем смогли сделать очень мало. Случаи сотрудничества людей-изгоев с ранее не кодифицированными ксеносами росли экспоненциально, именно в это трудное для сектора время в Аскеллоне впервые появились крууты, сражавшиеся за пиратов и работорговцев в десятке отдалённых регионов.

С тех мрачных дней сектор несколько восстановился и многие из этих угроз были отброшены или отступили, естественным образом достигнув своего пика. Флотилии Имперского флота и полки Астра Милитарум в регионе больше никогда не достигали численности, предшествовавшей Катастрофе, но их более компетентные командующие узнали кое-что об ужасах, с которыми они столкнулись, и о том, как противостоять им и побеждать их. Планетарные ополченцы по всему сектору, наконец, вернулись к состоянию чего-то, приближенного к прежним временам, так что некоторые даже призывали к кампании по искоренению любых остатков инопланетных вторжений или завоеванию миров, потерянных в результате действий ксеносов.

На сегодняшний день такую массированную кампанию невозможно осуществить, поскольку Пандемониум набрал силу, и в этом секторе столько же внутренних проблем,

сколько и внешних. Тем не менее, небольшое количество высокопоставленных офицеров, в частности тех, кто имеет как аристократический титул, так и военное звание, пристрастны к таким планам и мечтают о славе, которая однажды может стать их, независимо от количества крови, которая должна быть пролита для её достижения.

Мертвые целые эпохи

В то время, как пустота полна следов бесчисленных цивилизаций чужих, ещё больше их известны только по руинам, оставленным после их исчезновения. Говорят, что Империум построен на прахе бесчисленных инопланетных империй, основы его городов-ульев иногда загоняются буквально в землю, усыпанную могилами давно забытых цивилизаций. Для большинства это тревожный жизненный факт, который они предпочитают игнорировать, поскольку фокусируются на гораздо более непосредственных угрозах. Для других это представляет ещё одну опасность для самой души человечества. На каждого инквизитора Ордо Ксенос, посвятившего себя тому, чтобы не допустить попадания вредоносных знаний в руки тех, кто мог бы ими злоупотреблять, приходится другой, который считает, что может использовать мудрость давно умерших ксеносов для борьбы с существующими чужацкими врагами. В то время, как некоторые инквизиторы хотят уничтожить все следы предыдущих цивилизаций ксеносов в регионе, другие разыскивают их, и поэтому бесконечный цикл фракционного разделения внутри Инквизиции продолжается.

Аскеллон, по наблюдениям, так же усыпан древними руинами, как и любой другой регион, хотя не было проведено истинного исследования точной природы многочисленных мертвых империй ксеносов. Действительно, что касается Ордо Ксенос, большинство этих ксеносов исчезло задолго до прихода человечества в регион во время далекой Темной эры технологий; на самом деле, многие, что наиболее вероятно, расцвели и пали за миллионы лет до рождения человечества. Многие существуют как немногим больше чем осадочные слои в земле под городами Аскеллона, но некоторые иные известны более существенными руинами или другими артефактами, которые каким-то образом пережили долгие эпохи. Отчеты о самых ранних этапах заселения этого сектора практически утрачены, однако, некоторые ученые стали подозревать, что, возможно, одни из этих предтеч ещё существовали в то время, когда прибыли первые колонизационные ковчеги и началось заселение Аскеллона. Если это правда, то некоторые предположили, что велась великая война, чтобы вырвать эти звезды из рук чужой империи. Другие задаются вопросом, было ли достигнуто какое-то примирение, какое-то соглашение с мерзостями бездонной пустоты, которое, по идее, все ещё может связывать лордов Аскеллона и по сей день.

Кто-то может подумать, что вымершие цивилизации не особо опасны или вообще безобидны для сектора, но снова и снова это оказывается совершенно неверным. Те, кто грабит древние гробницы, подвергают себя не просто несчастным случаям и травмам, но и великой опасности. Внутри давным-давно запечатанных помещений скрываются всевозможные невидимые угрозы, от смертельных штаммов микробов, запечатанных тысячелетиями назад, до изнуряющих разум и опасных для души психических остатков, которые могут выжечь рассудок злоумышленника в мгновение ока. В забытых глубинах таких мест могут быть найдены древние инопланетные гробницы, и именно их часто ищут нечестивцы, поскольку коллекционеры из самых высоких слоёв правящих классов сектора платят за них больше, чем большинство может себе представить. Это — основа Безликой торговли, аскеллианского рынка запрещенных предметов, таких, как реликвии ксеносов, украденные из давно утерянных гробниц,

недавно изготовленное оружие или артефакты, созданные руками чужих.

Самая большая угроза для любого потенциального грабителя древних инопланетных гробниц заключается в том, что пришельцы могут быть не такими мертвыми или вымершими, какими они казались на первый взгляд. В архивах Ордо Ксенос подробно описываются многочисленные случаи, когда, казалось бы, мертвые жители гробниц пробуждались и убивали целые группы исследователей. Некоторые из них стали угрожать целым областям космоса как повелители целых армий реанимированных слуг и солдат, стремясь восстановить власть в галактике, которую они считают своей.

Особый интерес для тех, кто погружен в каноны Аскеллона — как Пандемониум мог повлиять на другие культуры. Многие предполагают, что только человечество было раздроблено штормами варпа, некоторые даже подозревают, что нечто в этом регионе или в первых человеческих поселениях могло каким-то образом привести к его возникновению. Некоторые выдвигали теории, что шторм мог нарастать и ослабевать в гораздо более древние эпохи, возможно, разрушая империи ксеносов, до того, как человечество только смогло столкнуться с ними, или открыв новые пути для других, которые будут процветать и угрожать человечеству в будущем. Такие теории никогда не будут доказаны, но они занимают целые отделы изучающих ксеносов и исследователей, а также других, кто не имеет никакого отношения к знаниями о таких вещах.

Лазурный Пакт

Эта группа контрабандистов возникла как древнее соглашение между несколькими исследователями, которые обнаружили тайник с тёмно-синими предметами предположительно ксенопроисхождения. Чувствуя прибыль, они собирали их для продажи по всему сектору. Контрабандисты невероятно разбогатели, но в течение одного поколения все вовлеченные были загадочным образом убиты. К тому времени, тем не менее, группа была хорошо известна в Безликой торговле. Шли столетия, первоначальное значение было забыто, и торговля любыми предметами, которые считались не просто незаконными, но и опасно запрещенными, часто называлась Лазурным пактом или «синим обменом». Мало кто из тех, кто в настоящее время ведет такую запрещенную торговлю, знает о происхождении имени, но по-прежнему наносит темно-синие отметины на запястья, чтобы узнавать друг друга.

Соломон Лок

Лок был ветераном-инквизитором, чья рабочая группа раскрыла гибель исследовательской станции Адептус Механикус на Бета-Анфелионе IV, где находившиеся в плену экземпляры тиранидов вырвались из-под контроля и размножились в поглощающий миры рой. Доблестно сражаясь с инопланетянами, Лок смог предупредить Империум прежде, чем вступить в свой последний бой, и, как предполагалось, был убит либо в бою, либо при последующем Экстерминатусе. В Ордо Ксенос есть мрачные подозрения, что Лок был мучеником радикальных теорий своего начальника, лорда-инквизитора Вариуса, который спланировал катастрофу как эксперимент в борьбе против тиранидов.

Безликая Торговля

«Дурак и его рассудок скоро расстанутся, я это часто говорил ...»

— Маргрейв Хорализ, Безликий торговец и бывший капитан-хартист

По всему Империуму есть мужчины и женщины, которые желают обладать тем, что больше всего запрещено, а потому найдутся люди, желающие извлечь из этого прибыль. В то время, как некоторые коллекционеры довольствуются предметами из далекой древности человечества или книгами по древним и часто запрещенным учениям, другие ищут предметы духовного значения. Некоторые жаждут вещей, созданных руками еретиков и богохульников в то время, как другие хотят реликвии давно ушедших чужацких империй. Чем более необычен артефакт, тем выше его цена и риск продажи и владения им, поскольку это нарушает самые основополагающие законы Империума. В Аскеллоне есть много желающих нарушить такие законы, поскольку правящие семьи, членами коих являются лорды Аскеллона, долгое время считали себя классом, отличным от Империума в целом, и лишь слегка подчинялись его законам. По мере того, как Пандемониум все теснее смыкается вокруг этого сектора, а Адептус Терра, похоже, отказывается от Аскеллона, предоставляя его своей судьбе, даже эти связи ограничивают их всё меньше. Возможно, это — ирония самого жестокого рода, что, даже когда проклятие региона становится все ближе, его правители стремятся к ещё большим согрешениям, словно намеренно отвлекая свое внимание от ужасающей судьбы, неумолимо сгущающейся вокруг них.

Рынок ксено-артефактов является особенно опасным для любого вовлеченного в него любым образом, будь то покупатель, продавец, поставщик или посредник, ибо все они виновны в преступлении, обычно наказуемом как минимум смертью. О торговле этими и другими запрещенными предметами редко говорят открыто, и посему по всей галактике известны тысячи эвфемистических названий. В Аскеллоне она известна как Безликая торговля, что указывает на тот факт, что никто и никогда не признает своё участие в ней, но, тем не менее, она продолжается. Масштабы торговли сильно различаются, и инквизиторы Ордо Ксенос давно подозревали, что этот сектор лежит в основе сети, которая простирается далеко в окружающий его бескрайний дикий космос, используя звездные карты, которые могут даже

Орден Зубчатых Колес

Мало кто знает о происхождении этой группы Безликих торговцев, поскольку она поддерживает высокий уровень секретности. Орден, по-видимому, в основном состоит из экзотехов и изгоев техножрецов, и одержим ксенотехнологиями. В то время, как большинство Безликих торговцев в какой-то степени балуется такими устройствами, члены ордена выходят за рамки простой торговли и погружаются в кощунственные изучение и почитание, что побуждает некоторых инквизиторов считать его скорее культом, нежели криминальной организацией. В поисках нового ксенотеха агенты Зубчатых обыскивают окраины Аскеллона, продавая или обменивая неинтересные предметы нетерпеливым коллекционерам. Старшие лидеры часто заменяют части тела механизмами ксеносов или имплантируют в свою плоть источники энергии чужаков, чтобы питать нечеловеческое оружие, но также и обмениваются запрещенными знаниями о своих находках с теми, кто не заботится об их источнике. Несмотря на то, что Орден не так широко распространен, как Мрачная Торговля, и не настолько порочен, как Синдикат Грани, его сила возрастает, поскольку в Аскеллоне обнаруживается все больше и больше хранилищ невероятных древних устройств ксеносов.

предшествовать Империуму.

Какие отвратительные чужацкие империи могут быть отмечены на таких картах, остается секретом, известным только самым старшим из Безликих торговцев, и инквизиторы Ордо Ксенос оценивают на найденных примерах, что существует несколько десятков не каталогизированных источников. Они варьируются от технологических реликвий непостижимых функций, созданных из блестящих сплавов, до примитивных икон, вырезанных из камня и окрашенных кровью бессчётных веков жертвоприношений. Некоторые из них являются откровенно техническими устройствами в то время, как другие могут быть оценены только как предметы искусства. Часть явно является оружием в то время, как другие пронизаны психической тенью ксеносов, настолько тяжелой, что прикоснуться к ним значит потерять рассудок. Многие из них имеют небольшие размеры и могут даже носиться в качестве ювелирных украшений, вызывая волнение у владельца и угрожая его жизни, если агент Императора, сведущий в таких вопросах, увидит их. Другие принимают форму вооружений дико экзотических внешности и применения, владение которыми может быть столь же опасным для носителя, как и для его врагов.

Ни один инквизитор не может сказать, сколько частных коллекций артефактов ксеносов существует в Аскеллоне, но некоторые насчитывают как минимум несколько тысяч. Такая оценка основана на сочетании предварительного когнитивного проецирования, показаний Таро Императора и оценки архивов расследований. Большинство из этих коллекций, скорее всего, представляет собой немногим более десятка предметов, которые надёжно спрятаны и доступны только владельцу и его ближайшим сотрудникам. Другие, однако, могут быть намного больше, принимая форму сводчатых мавзолеев, внутри которых могут разместиться многие сотни совершенно бесценных и проклятых объектов. Доступ к таким местам, вероятно, будет определяться статусом и родословной, причем только самым высокопоставленным из лордов Аскеллона разрешено даже знать о существовании таких кунсткамер, не говоря уже о том, чтобы просмотреть их содержание.

Многие такие предметы могут показаться на первый взгляд совершенно безвредными и невинными. Крошечная безделушка в виде какого-то давно вымершего инопланетного зверя, некогда созданная разумным существом, может функционировать как маяк, который его создатели могут засечь через световые годы пространства, заставляя их сосредоточиться на потенциальном источнике пищи. Известно, что предметы, носимые в качестве ювелирных изделий, неоднократно смешивались с плотью владельца, вливаясь в тело прежде, чем превратить владельца в какое-то отвратительное подобие вида, который создал предмет. Другие могут быть ульями для хищных чужеродных вирусных штаммов, которые при непреднамеренной активации могут уничтожить все население планеты.

Эта опасность в значительной степени объясняет астрономическую ценность, которую отдельные люди придают предметам, полученным от Безликой торговли. Жизнь в высших слоях аристократии сектора может побудить некоторых особенно скучающих благородных наследников искать самые отвратительные развлечения; и опаснее для себя и окружающих, тем лучше и ценнее. Во многих случаях, однако, ценность таким предметам придаёт сам факт грехопадения. Благородный наследник может преднамеренно демонстрировать тысячам сыновей и дочерей меньших аристократов такую вещь открыто, ибо она столь же ценна, как и некоторые целые планеты. Каждый присутствующий дворянин знал бы о преступлении и был бы совершенно ошеломлен, даже соблазнен увиденным, но никто не сказал бы ни слова ни предъявителю, ни какой-либо иной авторитетной фигуре. Такие вещи являются неотъемлемой частью жизни на самом краю Пандемониума, и до тех пор, пока люди жаждут плодов Безликой торговли, всегда будут контрабандисты, посредники и торговцы, готовые взимать с лордов сектора плату за это.

Мрачная Торговля, Лазурный Пакт, Синдикат Грани, Костяные Маски и другие группы работают над удовлетворением этой нужды. Обмениваясь с чужими расами и раскапывая потерянные руины, они делают доступными многие предметы, которым следовало бы оставаться в целях безопасности утраченными и забытыми.

Соперничество между этими группами активно и кроваво, новые территории и специализации делятся ими подобно туше гигантского зверя, разрываемой ненасытными хищниками. От сезона к сезону, когда открываются новые прелести и появляется новая мода, сила этих торговцев растет и падает, поскольку каждый стремится доминировать над страстью к запретному.

Не только дворяне жаждут таких объектов, хотя их богатство, безусловно, дает им доступ к большему, чем остальным. Во многих сферах жизни есть свои изгои, которые ищут силу в запрещенных местах и знания в тайных источниках. От еретехов до падших ученых, многие из них — глупцы, которые жаждут овладеть этой силой и слишком поздно обнаруживают, что это сила овладевает ими.

ПОСТ-ВАКСИАНСКИЕ ВОЙНЫ

«Не приветствуйте незнакомца, ибо зачастую поступавшие так оказывали помощь нечестивцам».

— из апокрифа Святого Когтя

В летописях Инквизиции Катастрофа выступает как предостерегающая история о гибели, которая может случиться с регионом, когда самые высокопоставленные слуги Императора откладывают свои взаимные обязанности и позволяют гордыне управлять своими поступками. Сама Катастрофа бесконечно обсуждалась в инквизиционных кругах Аскеллона, её причины анализировались снова и снова, чтобы они никогда не смогли повториться. Некоторые ученые даже зашли так далеко, что предположили, что все бедствия могли быть спровоцированы умами неизвестных ксеносов, подозревая значительное влияние эльдар во всё ещё не затихших последствиях Катастрофы. Большинство таких теорий отбрасывается в лучшем случае как причудливые измышления, а в худшем — как предсмертные слова падших предателей, но всё же они отказываются исчезать. Конечно, инквизиторы Ордо Ксенос на протяжении нескольких поколений знали, что эльдар способны манипулировать грядущим ради своих собственных целей, а их провидцы умеют распутывать извилистые нити будущего и переплетать их в соответствии со своими непостижимыми планами. Могла ли Катастрофа быть направленной на то, чтобы ослабить сектор, отвлечь внимание некоего голодного ужаса, рожденного в пустоте, от эльдар к человечеству? Споры бесконечно бушуют по поводу этих и других бесчисленных сил, — возможно, даже внутри самой Инквизиции — которые могли бы запустить это ужасное событие, или подтолкнуть его к результатам, которые лишь немногим дано полностью понять. По правде говоря, ни один здравомыслящий смертный ничего не может сказать точно по этому поводу, хотя многие все ещё делают такие заявления. Многие ученые посвятили себя изучению причин и последствий Катастрофы, поскольку оно должно было повлиять на регион на многие годы вперед.

Самые известные из событий, которые последовали за всем этим, известны в кругах Инквизиции как Войны последствий. Поскольку многие из этих войн велись против различных видов и фракций ксеносов, они особенно важны для инквизиторов Ордо Ксенос, ибо именно они стоят на страже последствий этих конфликтов даже через много лет после их формального окончания.

Инквизитор Лихтенштейн

Деяния Лихтенштейна во время свирепой гражданской войны между инквизиториями на Карис Кефалон привели к объявлению его Экскомуникат Трайторис, радикальным до ереси, если не вконец сумасшедшим. Открытый искатель и пользователь демонических знаний, Лихтенштейн полагает, что, только используя инструменты варпа, может он спасти человечество от машинной расы смертепоклонников, расцвет которой он долго изучал, и чью угрозу, он убежден, только он один понимает. Будет ли у него шанс противостоять этому врагу до того, как он сам будет уничтожен мстительными охотниками на ведьм, — ещё неизвестно.

Портальные Рейды

В 731.M41, вскоре после Катастрофы, патрульная эскадра дальнего действия Имперского флота, участвовавшая в трехлетнем исследовании самых отдалённых систем Глубин Асфоделя, наткнулась на ряд разрушенных поселений на дюжине заселенных лун системы Фобетор. Тела не были найдены, но по ущербу, нанесенному жилищам, стало очевидно, что за нападение ответственны эльдар. Капитан 1-го ранга Абин Кибрас, командующий патрулем, не интересовался тем, какая часть культуры ксеносов произвела атаку, хотя он подозревал, что это были «темные» эльдар, поскольку именно эта подгруппа была известна набегами на человеческие миры без какой-либо очевидной цели, кроме как захвата пленников. Причины этого не способен постичь ни один здравомыслящий человек.

Отчет патруля был зарегистрирован через дальнюю астропатическую связь и эскадра продолжила свою одинокую миссию. Однако, проникнув на самый край трансекторального дикого космоса, флотилия обнаружила ещё больше свидетельств активности темных эльдар и, следуя им, определила закономерность. Было ясно, что атаки совершались по субэфирному каналу варпа, ведущему к системе Авентин — маршруту, известному как Спуск Селано. К этому моменту было подсчитано, что ксеносы, должно быть, похитили десятки тысяч подданных Императора, и становилось все более очевидным, что масштаб и смелость каждой новой атаки всё больше возрастают. Миры, которые должны были быть в состоянии защитить себя, пали, потому что их силы обороны были истощены в месяцы, предшествовавшие Ваксианской Катастрофе, что лишило их всяких средств защиты. Когда эти войска обратились в кости, которые теперь обесцвечивают облученные равнины смерти на Вакси, целые субсекторы оказались беззащитными перед вниманием темных эльдар.

Именно тогда пришло страшное осознание, и Кибрас приказал своей флотилии отказаться от миссии и отправиться в Авентин. Двигатели работали далеко за пределами допусков, несмотря на протесты технопровидцев, и через три месяца патруль прибыл в Авентин. Там они обнаружили, что внешние миры системы, ни один из которых не был густонаселенным, но каждый из них был при этом производственным узлом, колонией или станцией добычи полезных ископаемых, пустовали так же, как и первые увиденные ими планеты. Сам Авентин подвергся нападению не какой-либо космической силы, а той, которая путешествовала из мира в мир своими собственными транс-мерными средствами. Столица Авентина была атакована и эскадра не могла ничего сделать, чтобы остановить мерзких ксеносов, похищающих её население через свои вихрящиеся порталы.

Капитан 1-го ранга знал свой долг, и хотя его должность требовала, чтобы он сохранял присутствие духа, он знал, что проявляет милосердие при издании своего следующего приказа. У эскадрильи не хватало экипажа, чтобы начать оборону города, но она, безусловно, могла вмешаться, а также быстро убить тех, кто иначе встретил бы куда худшую судьбу. Через несколько минут небеса Авентина были изрешечены черными контейнерами с сотней орбитальных плазменных боеголовок. Каждая взорвалась с силой звезды, превратив в пепел каждого ксеноса в пределах сотни километров, а также пленников, которых они пытались протащить через свои пространственные порталы.

В тот день капитан Кибрас продемонстрировал, что человечество может быть столь же хладнокровным, как и самый жестокий из темных эльдар, если Император так пожелает. То, что это деяние может отвратить население Авентина от Империума и породить куда худшую угрозу, было сочтено проблемой следующего дня.

Циклопийская партизанская война

Менее чем через год после трагедии в Авентине имперские командиры в субсекторе Циклопия сообщили о значительном росте активности орков, в тех мирах, которые подверглись нападению этих пришельцев-варваров в течение прошлого столетия или около того. В каждом из этих первоначальных случаев атаки орков были отражены, но стоили Империуму многих жизней и только после очень тяжелых боев. С учётом большого количества подразделений планетарной обороны, переброшенных в Вакси (и теперь уничтоженных), остались только силы обороны второй линии, которые были прискорбно слабее и малочисленнее орков. В течение следующего месяца яростная партизанская война началась на дюжине планет субсектора.

Только в редких случаях она была настолько велика, чтобы угрожать полным крахом какой-либо отдельной зоны боевых действий, но была при этом настолько серьезной, что имперские силы постоянно оборонялись и никогда не могли провести надежную контратаку. Враг принадлежал к типу, который адепты тактики Адептус Астра Милитарум называли «дикими орками» — зеленокожими, которые по какой-то причине не обладали обычным диапазоном ветхих, но крайне разрушительных видов оружия, транспортных средств и другого странного оборудования, часто встречающегося в их

руках. Вместо этого эти орки имели примитивное оружие, а также предметы, которые они могли собрать с полей давнишних сражений или с тел убитых врагов. Откуда пришли эти захватчики или как они достигли рассматриваемых миров, никто из командующих на местах не знал, что было критической слабостью, которая в конечном итоге привела к их гибели.

Если бы военное командование сектора находилось в надлежащем состоянии, были бы приведены в действие официальные процедуры для искоренения присутствия орков в секторе. Опытные командиры, обладающие достаточным допуском, знали или могли бы узнать, что эти орки были последствием странного способа, которым их вид распространяется по галактике. Каждый раз, когда орки сражаются, их тела испускают микроскопические споры, которые оседают на земле и намного позже развиваются в последующие поколения. В областях, где зеленокожие прочно обосновались, эти существа интегрируются в существующую культуру орков. Там, где они появляются на земле, на которой орки были побеждены, они ведут войну, не зная о ранних поражениях своих предков, но все ещё движимые глубоко укоренившимся биологическим императивом, чтобы отомстить за них. Единственный способ предотвратить такое заражение после вторжения орков — поджигать землю в ходе регулярных опустошительных чисток. Этой обязанностью оставшиеся на страже своих миров защитники второй линии по незнанию пренебрегли.

В результате обороняющихся неотвратимо победили числом. В каждом из затронутых миров окопались чудовищные орки, достигшие критической массы численности и необузданной, дикой жажды крови. Планеты пали в смертоносной оргии, более миллиона солдат СПО было убито примитивными дикарями. Прошло более десяти лет прежде, чем сектор смог бы провести эффективную кампанию реконкисты после частичного восстановления своих прежних сил, но к тому времени эти миры уже почти не стоили восстановления, и усилия по очищению почвы от чужеродных спор требовались столь значительные, что любая такая кампания была оценена в вопросе успешности как крайне маловероятная.

Аскеллианское Вторжение

Как и в большей части Империума, в Аскеллоне периодически появлялись космические скитальцы, каждый из которых бушующий варп выплюнул в системы, занятые поданными Императору, и неизменно зараженный всевозможными чужацкими угрозами. Космические скитальцы представляют собой огромную опасность для миров Империума, но, согласно древнему соглашению, по обнаружению их нужно скорее исследовать, чем уничтожить, если такое возможно хотя бы даже с учетом их огромных размеров. Причина этого указания проста — многие космические скитальцы являются невероятно древними скоплениями человеческих, а иногда и ксено, кораблей, блуждавших в варпе на протяжении многих тысячелетий прежде, чем их снова извергают непостижимые потоки Эмпиреев. Они могут содержать фрагменты совершенно бесценной технологии стандартных шаблонных конструкций, утраченных человечеством, и благодаря которой могут быть сделаны новые и благословенные итерации древних устройств. Иногда они даже состоят из целых военных кораблей, которые могут быть возвращены на службу в славном Имперском флоте. Но большая часть скитальцев, однако, является носителями опасных жизненных форм, таких, как генокрады, которые распространяют свою генетическую порчу по звездам, заражая тех, кого отправляют исследовать космических скитальцев. Другие же до сих пор представляют собой огромные, рожденные варпом соборы, обладающие ужасной силой великих богов Хаоса.

Позже, в М41, когда армии Аскеллона все ещё не оправились от потерь Катастрофы, в его пределах появились не один, а десятки космических скитальцев. Это событие совпало с огромным увеличением активности варп-штормов поблизости, что привело к тому, что некоторые варп-провидцы утверждали, что Пандемониум переполнился душами убитых во время геноцидов, хотя большинство отвергало такие заявления, как бред сумасшедших. Несмотря на это, ресурсы сектора были настолько истощены, что даже с одним космическим скитальцем было бы сложно справиться в установленном порядке. Когда стало очевидно, что несколько систем сообщают о их появлении, глубокий страх охватил высших руководителей сектора. Хуже того, было очевидно, что их появление не следовало какой-то случайной схеме, порожденной приливами и отливами Моря Душ. Скорее всего, каждый из обнаруженных скитальцев появился вдоль варп-маршрута, который при проецировании на известные эмпирические каналы показал, что все маршруты сходились в центральной части сектора. Очевидно было, что за всем этим скрывался темный замысел или цель. В Аскеллоне в ответ были развернуты все возможные силы.

В системе Ферром из многочисленного рабочего

населения целая армейская группа была сформирована, она получила лазерные карабины, извлеченные из аварийных запасов многовековой давности, и была переброшена в трюмах крупногабаритных грузовых судов на космический скиталец, который появился извне системы. Целые роты этих рабочих-солдат были забиты в челноки, рассчитанные на вдесятеро меньшее число пассажиров, и рванули по пустоте, чтобы высадиться на богохульный левиафан. В течение десяти дней шаттл за шаттлом развертывал роту за ротой, пока множество сотет солдат прочесывало темные туннели с приказами поразить любого врага, с которым столкнулись, и сообщать о любых необычных находках, как только их обнаружат. Таких сообщений никогда не было, потому что, как один, вокс-передатчики и тактические реле замолчали. Оставшиеся пытались отчаянно удержать границы, и, хотя было установлено, что информационные каналы функционируют, данные по ним не передаются. Крайне испуганные ответственные за миссию обсуждали с десяток и более ответов на ситуацию, но через час решение было принято за них. Космический скиталец был отброшен обратно в Эмпиреи. В момент перехода каждая душа на борту закричала от такой боли, что всякий псайкер на расстоянии нескольких световых лет чувствовал их страдания, некоторые даже из-за этого погибли. От этой стотысячной армии не осталось никаких следов.

В системе Мирос Каппа космический скиталец вынырнул из Имматериума в опасной близости к одной из планет, дестабилизировав её спутники и вызвав ужасающие тектонические потрясения. Пострадавшие от приливных волн, землетрясений и постоянных штормов основные поселения мира были впоследствии оставлены, и десятки тысяч служащих Департаменто Мунитorум погибли вместе с жизненно важной военной техникой Астра Милитарум. Восемь дней спустя он исчез, так и не дав себя исследовать, все находящиеся поблизости ресурсы были отвлечены, чтобы отчаянно эвакуировать выживших.

Гораздо худшее произошло на Меноетие-Дельта. Скиталец, возникший в этой системе, сделал это не у внешних границ, а в самом центре системы. Меноетий-Дельта был домом слаборазвитого общества, которое никогда не занимало своего места в этом секторе, и, благодаря скитальцу, никогда не будет. Через три дня после того, как он был обнаружен, гигантское скопление металла и камня врезалось в планету, вызвав катастрофу планетарного уровня, которая сделала поверхность почти непригодной для жизни. Позднее было подсчитано, что при столкновении скитальца с Меноетий-Дельта около пятидесяти миллионов душ отправилось на Берег Императора и столько же погибло в последующие годы, когда экология планеты рухнула и непоправимо изменилась. Ни одна миссия не была запущена для эвакуации выживших, и, вероятно, их потомки выживают там до сих пор, проводя жалкую и короткую жизнь под низкими черными облаками, а свет звезды Меноетий для них — всего лишь миф, передаваемый из поколения в поколение.

Из всех космических скитальцев, которые появились на границах Аскеллона в том году, только один был встречен более-менее успешно. Вынырнувший из варпа на внешних окраинах системы Хулее скиталец был закодирован как «Ассасин Гордости», и его исследовали не какие-то местные силы, а быстро развернутая группа зачистки Караула Смерти. Кто или что вызвало этих Адептус Астартес для развертывания, остается неизвестным, и охотники за ксеносами не сообщили о своей миссии ни одному из инквизиторов Ордо Ксенос, действующих в то время в Аскеллоне. Все, что известно — то, что группа преуспела в своей миссии, и что, когда облачённые в чёрное космические десантники отбыли на свой ударный крейсер, они перемещали груз явно большой важности. Кроме того, сразу же после высадки на «Ассассина Гордости» и изъятия таинственного груза, каждый космический скиталец, все ещё находившийся в пространстве Аскеллона, внезапно был поглощен Имматериумом.

После этого всплеска активности у Пандемониума начался беспрецедентный период относительного покоя и Имматериум странным образом успокоился на несколько лет, в течение которых активность эльдар явно достигла пика. Это не могло продолжаться долго, и вскоре после этого Пандемониум начал бурный цикл, в котором он и по сей день находится. Цикл настолько всепоглощающий, что некоторые говорят, он может никогда не закончиться.

Когда известие об этом массовом вторжении космических скитальцев достигло ушей некоторых ученых, они просто мудро кивнули себе. Для таких, как они, которые были признаны безумными своими соратниками за то, что увидели скрытую руку эльдара или какого-либо другого ксеновида в Ваксианской Катастрофе, каждое горе, которое постигнет человечество, является роком, потенциально спровоцированным рукой чужака. Однажды, без сомнения, они будут правы.

Глава II: Презрение к чужаку

Империум простирается по всей галактике, человечество обосновалось на миллионах миров. Это законное господство выражается великолепной живописью и голографическими картинами в храмах и соборах, заверяя всех имперцев в неприкосновенности границ. Те, у кого больше опыта, знают, что это — ужасная ложь. Контролируемое Империумом пространство изъедено невыразимыми разрывами, от второстепенных видов, господствующих лишь в нескольких системах, до более крупных империй, покрывающих огромные сферы пространства, каждая из которых гноится подобно червям в мертвечине. За пределами своих нечетких границ чуждые расы, известные и неизвестные, также терзают пределы заселённых систем. Между чужаками и человечеством не может быть мира или договоренности, и борьба за предотвращение вымирания бушует повсюду — борьба, которую человечество, несмотря на поучения проповедников и призывы военачальников, может и не выиграть.

Для участия в борьбе за выживание человечества у игроков есть доступ к новым опциям для своих аколитов, включая мощное оружие, технику и таланты для превозможения чуждой угрозы. Игроки и МИ также могут работать вместе, чтобы создавать «Экспликации» — новые средства, позволяющие аколитам проводить расширенные исследования ксеносов или других угроз. Это позволяет лучше понять чуждую культуру, её реликвии и опасности, которые она представляет для человечества, и определить новые способы борьбы с ними. Наконец, есть новые радикальные предложения, связанные с ксеносами, начиная от чужаков-наемников до специалистов в области ксенотеха, пиратов и даже элитных воинов, которых инквизиторы и их аколиты могут использовать для борьбы с внешним врагом.

Истребление ксеносов

«Чужак может казаться дружелюбным или даже полезным. Ложь! Никогда не забывайте, что может быть только один по праву доминирующий вид — человечество!»

— герцог Арвин Оллива перед началом 9-й Аскеллонской войны очищения

Люди с рождения обучены бояться чужаков — неудивительно, что для многих имперцев эти существа представляют собой ужасающий кошмар. Когда угроза от других людей — обыденность, а демонические ужасы — угроза, о которых почти никто не знает, многим известно, что галактика полна опасных чужаков. Чтобы выстоять против них, будь то на поле брани, среди забытых руин или на борту заброшенных звездолётов, нужно бороться за выживание человечества как вида.

В этом разделе игроки найдут новые варианты создания персонажа для противостояния этой угрозе. Аколиты могут начать свою жизнь на жестоких мирах смерти, зеленых мирах-садах или таинственных исследовательских станциях. Возможно, раньше они испытали тяготы службы в Имперском флоте или на борту судов вольного торговца, защищая Империум или расширяя его границы. Аколиты, возможно, даже жили как еретехи, зайдя за грань приемлемых исследований с помощью незаконных технологий или чужих реликвий. Тем, кого зовут скорость и мастерство управления техникой, достается новая роль — Ас. Также доступны новые персонажи поддержки, начиная от смертоносных убийц и заканчивая чужаками, желающими вступить в союз с людьми, если оплата и причина тому будут достаточными.

НОВЫЙ РОДНОЙ МИР: МИР СМЕРТИ

Уроженцы миров, где на каждом шагу — хищные флора и фауна; здесь только самые осторожные проживут ещё один день, что часто порождает выживальщиков, не знающих себе равных в Империуме.

«Кидайте сюда свои манатки. Стрелять, небось, умеете? Бегом на восточную стену, поможете отогнать ястребов-пиявок. Добро пожаловать на Керн, ага.»

— Малачи Корри, начальник лагеря в Керне

Миры смерти отмечены самыми суровыми условиями, какие только есть в Империуме, но всё же они нуждаются в человеческом присутствии. Хотя виды угроз для местных сильно различаются, все эти планеты имеют одну важную характеристику — человеческая жизнь часто оказывается короткой. Те, кто живет и выживает на этих планетах — одни из самых крепких, а в некоторых случаях и опытных ветеранов, среди жителей Империума. Миры смерти не ограничиваются исключительно смертельными флорой и фауной; в некоторых случаях опасность заключается в непредсказуемых погодных или звёздных явлениях, которые делают планету ужасно непригодной для нормальной жизни. В этом беда их жителей — поскольку миры могут содержать существенные ресурсы или занимать стратегическое место, Империум полагает, что нет жертвы слишком великой, чтобы удержать их.

Жизнь на мире смерти

На бумаге планеты, классифицированные как миры смерти, не предназначены для заселения людьми. Однако, бывает так, что нечто в этих местах требует постоянного физического присутствия, даже если жизнь на поверхности не для слабых духом или телом. Каждый должен тянуть свою лямку и поддерживать остальное население, иначе все столкнутся с неизбежной гибелью.

Угрозы на этих планетах сильно различаются: от агрессивных хищников до погодных аномалий, но это не мешает

ПРАВИЛА МИРА СМЕРТИ

Персонаж с мира смерти получает следующие преимущества во время создания персонажа:

Модификаторы характеристик
+ Ловкость, + Восприятие, — Общительность

Порог Судьбы
2 (Благословение Императора 5+)

Бонус родного мира
Паранойя выжившего: Когда персонаж с мира смерти Ошеломлен, не ошеломленные атакующие лишены обычного +30 бонуса к Навыку Рукопашной или Навыку Стрельбы при атаке этого персонажа.

Склонность родного мира
Полевое

Раны
Персонаж с мира смерти начинает игру с 9+1к5 ран.

Рекомендуемые предыстории:
Адептус Арбитрес, Адептус Механикус, Адептус Министорум, Имперская Гвардия

Случайный выбор:
Если вы используете таблицу 2-1: «Случайный родной мир» со страницы 35 ОКП «Dark Heresy», мир смерти может быть выбран на броске 01-15 с нечетным результатом.

человечеству процветать вопреки судьбе. Индивидуальные роли и соблюдение инструкций имеют решающее значение для выживания любого аванпоста или колонии на мире смерти. В результате жизнь часто строго регламентирована, а наказание за игнорирование поставленных задач очень суровое. Тот, кто не может справиться с физической нагрузкой, обеспечивает поддержку тем, кто может. Никакие усилия не тратятся впустую, и любой, кто обладает талантами, но не желает их применять, будет осуждён со всей строгостью. В мире, где недостаток поддержки со стороны других является смертным приговором, худшим наказанием может быть обыкновенное изгнание; если преступник выживет, он, несомненно, дважды подумает прежде, чем повторить свою ошибку.

В то время, как было бы легко оставаться в защищенных местах обитания, часто потребность в ресурсах планеты требует, чтобы те, кто там живет, напрямую вступали в контакт со смертоносной окружающей средой. Во многих случаях борьба с угрозами мира означает защиту групп, добывающих минеральные или биологические ресурсы. Для других это значит, что защитные системы и другие машины остаются работоспособными, несмотря на разрушительные явления планеты. Какова бы ни была причина, жизнь часто бывает очень короткой и, следовательно, незначительной. Эта реальность приходит с пониманием того, что долг перед поселением, факторией или базой перевешивает желания или потребности любого отдельного человека.

Персонаж с мира смерти

Люди, рожденные на мирах смерти, покрыты шрамами, как физически, так и эмоционально. Вездесущий призрак смерти преследует их и может породить чувство отрешенности, которое мешает сильным межличностным связям. У большинства из них кто-то близкий и дорогой им погиб: перед ними, на руках, или, в крайнем случае, от их собственной руки. В результате они, как правило, отчаянно лояльны к группе или большей организации, которым они служат, особенно когда выживание этой группы подвержено риску, но также отстраняются от индивидуальных привязанностей, чтобы не горевать по потерям.

Уроженцы миров смерти — прагматики и реалисты. Многие демонстрируют нетерпимость к обходным путям и часто спешат действовать прежде, чем полностью рассмотрят все варианты. Некоторые называют это горячее поведение безрассудным. Тем не менее, очень немногие уроженцы миров смерти делают это из-за страсти. Они видят прямое решение и переходят к его осуществлению с минимальной потерей ресурсов и жизней сообщества, насколько это возможно. Благодаря тому, что выживание прививается как повседневная практика с рождения, их, как известно, нелегко убить. Полки Астра Милитарум, набранные как десятина с этих миров, известны как одни из самых жестоких солдат, которых Империум выводит на поле битвы. Хотя некоторые из них также обладают специальными навыками в зависимости от местности своего родного мира, сочетание изобретательности, физических умений и абсолютной решимости делает их способными воинами на любом поле боя.

Как и подобает в такой враждебной среде, уроженцы миров смерти также становятся отличными арбитрами, так как их практическое мышление и выдержка позволяют им пережить смертельное насилие на этой должности. Те, кто связан с Адептус Механикус или Адептус Администратум, уже довольно прагматичными по своей природе, и также процветают, поскольку их технические и логистические навыки всегда нужны. Для всех из них понимание самопожертвования во имя большего блага, а также быстрое мышление, возникающее в результате схватки с неизбежной смертью, позволяет быстро находить эффективные решения, когда только время имеет значение.

Пример мира смерти: Кваран IX

Расположенный на полпути между субсекторами Рубикон и Циклопия, Кваран IX является стратегическим миром, а также источником высококачественного прометия. В то время, как планета выглядит пригодной для жизни человека, все жители должны носить защитные костюмы за пределами куполообразных городов для защиты от до сих пор не обнаруженной воздушной угрозы. Незащищенное дыхание вскоре приводит к жестокому, немотивированному насилию в отношении кого-либо поблизости, включая собственную плоть. Ограниченная медицинская аппаратура горнодобывающих и очистных лагерей совершенно не способна изолировать причину, и отчаянные просьбы о поддержке аскеллонских магос биологис до сих пор не увенчались успехом.

НОВЫЙ РОДНОЙ МИР: МИР-САД

Живущие среди природного великолепия, где угнетающая промышленность в основном отсутствует; те, кто живет на этих планетах, часто отражают спокойствие и безмятежность, окружающие их.

«Мир был настолько мирным и спокойным, что, после того, как они заменили мне глаза, я снова рвался в бой».

— полковник Исимо Франсон о восстановительных лагерях на Ардуине

Миры-сады занимают уникальное положение в Империуме, поскольку они являются одним из немногих видов планет с минимальным технологическим развитием. Десятины для этих планет часто ниже, чем обычно, или полностью отсутствуют, поскольку многие из них слабо заселены и могут не иметь доступных ресурсов. Вместо этого, в обмен на защиту, миры-сады предоставляют Империуму множество идиллических ландшафтов, начиная от укрепляющих силы мест и заканчивая частными имениями. Это тихие гавани, хотя тревожные пересуды все ещё болтаются, как выбившиеся нити на красивом гобелене. Некоторые, по слухам, были древними экспериментами по терраформированию из Темной эры технологии и могут быть нестабильными. Другие, как полагают, вновь открыты после прекращения варп-штормов, и поэтому могут исчезнуть снова без предупреждения. Ещё больше настораживают потерянные родины чужеродных видов, и горе любому жителю, если ксеносы возвращаются или пробуждаются.

Жизнь на мире-саде

Подавляющее большинство таких миров названо в честь их непревзойденной красоты и, в значительной степени, нетронутой поверхности. Хотя у них есть все удобства, которые Империум может предложить, они не жертвуют мирной обстановкой, чтобы разместить больше людей. Многие из этих

Правила мира-сада

Персонаж с мира-сада получает следующие преимущества во время создания персонажа:

Модификаторы характеристик
+ Общительность, + Ловкость, - Выносливость

Порог Судьбы
2 (Благословение Императора 4+)

Бонус родного мира
Безмятежность зелени: Персонажи с мира-сада вдвое (округляя в большую сторону) сокращают продолжительность любого результата таблицы 8-11: Шок или 8-13: Умственные Травмы (см. страницы 351 и 352 ОКП «Dark Heresy»), и могут удалять Очки Безумия за 50 очков опыта, а не обычные 100.

Склонность родного мира
Общение

Раны
Персонаж с мира-сада начинает игру с 7+1к5 ран.

Рекомендуемые предыстории:
Адептус Администратум, Адептус Астра Телепатика, Адептус Министорум, флотилия вольного торговца.

Случайный выбор:
Если вы используете таблицу 2-1: «Случайный родной мир» со страницы 35 ОКП «Dark Heresy,», мир-сад может быть выбран на броске 70-85 с чётным результатом.

миров являются убежищами и местами отдыха, а другие — монастырями или учебными заведениями.

Независимо от их использования основы жизни порождают развитие мышления или образа жизни, которые поддерживают мир. Целители разрабатывают новые методы помощи пострадавшим. Ученые и священники исследуют или размышляют над своими текстами и реликвиями. Даже некоторые из боевых орденов признали необходимость созерцания и размышления, чтобы лучше оттачивать свои впечатляющие боевые навыки. Каждый из этих взглядов, как и многие другие, превращается в микрокультуру, которая, по существу, становится продуктом планеты.

По сравнению с большинством других планет в Империуме миры-сады движутся в ином темпе. Хотя они и не обязательно медленнее в скорости, чувство неотложности или, в некоторых случаях, паники, редко можно увидеть здесь. На большинстве этих миров ценность заключается в том, чтобы быть тщательным и созерцательным во всех действиях, взвешивать все возможности и добиваться наилучшего из доступного. Жизни большинства местных жителей текут спокойным потоком, как правило, из-за методичных планирования и подготовки. Поскольку в этих мирах часто почти нет внутреннего или внешнего конфликта, изменения в их графиках или планах происходят нечасто.

Хотя большинство этих планет прочно является частью Империума, другие находятся в частной собственности или обслуживают иную клиентуру. Эти миры часто находятся в отдалении от местных законных властей и могут существовать вне благословений Терры. Те, кто живет здесь, могут придерживаться гораздо более свободных взглядов относительно Имперского культа, а жизнь, проведенная рядом с богатыми и могущественными людьми, может оттачивать их социальные навыки до сверхъестественного уровня.

Персонаж с мира-сада

Хотя мышление общины определяет большую часть её поведения, многие жители миров-садов источают неземное и почти жуткое чувство спокойствия. Они, по большей части, методичны, но подходят к решению проблем более целостным образом, используя как жесткий анализ, так и интуицию, для достижения своих целей.

Временами они становятся одними из лучших посланников и ораторов Империума, которые обладают врожденной способностью легко общаться с людьми и устанавливать связи друг с другом. Обитатели миров-садов — открытый народ, экспрессивный, но в равной степени умеющий контролировать свои эмоции, чтобы достичь необходимых целей. Тем не менее, они не любят этого, и большинство из них вскоре найдёт способ найти эмоциональное удовлетворение прежде, чем эмоции найдут новые и нездоровые способы выражения.

С таким набором навыков жители миров-садов становятся превосходными военными аналитиками, целителями и дипломатами по всему Империуму. В Адептус Администратум часто вербуют с таких планет и, хотя десятина псайкеров обычно низка для них, качество новобранцев с этих планет гарантирует, что очень немногие из них избегают внимания Схоластики Псайкана. Адептус Министорум также находит исключительно талантливых ученых и священников на этих планетах и часто поддерживает постоянные базы там, чтобы подыскать новое духовенство. Вольные торговцы, которые часто посещают такие миры, нередко вербуют лучших в свои команды, где их навыки спокойной дискуссии могут помочь в переговорах.

Пример мира-сада: Фануэль Терция

Несмотря на то, что влияние династии вольных торговцев Дженин уменьшилось, наследие её прежнего величия остается на Фануэле Терция. Недавние исследования, проведенные домами навигаторов, открыли планету заново и установили связь с колонией, заселенной более двух тысяч лет назад и считавшейся потерянной в Пандемониуме. Отделенная от запланированного развития, она была переименована в центр исцеления и омоложения для наиболее тяжело раненых Аскеллона. Силы Дженин начали незначительные исследовательские работы, хотя экспедиции неоднократно терялись в спиралевидных горах, покрывающих обе полярные области.

НОВЫЙ РОДНОЙ МИР: ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ СТАНЦИЯ

Труженики, поколения которых посвятили себя изучению и сбору данных; они мало проливают свет на невежество, которое царствует в Империуме, но всё же помогают ему выживать.

«Отправляйте последние собранные записи из серии четыре адепту Гаффнеру для переписывания, повторного освящения и помазания сканеров, а затем немедленно начинайте запись серии пять».

– субалтерн Иероним Молг, дата-писец

У Империума и Адептус Механикус есть множество исследовательских станций среди звезд для сбора данных в нередко тщетной попытке лучше контролировать окружение человечества. Цели таких станций различны: исследователи изучают динамику планетарных штормов, препарируют захваченные трупы ксеносов, наносят на карту местоположения стабильных проходов в варп или разведывают останки древних цивилизаций. Исследовательские станции обеспечивают стабильную базу операций для техножрецов, писцов, адептов, сервиторов и небольших армий, которые иногда необходимы для помощи им в этих зачастую далеких местах. Впрочем, большинство исследователей не живёт так долго, чтоб увидеть какие-либо существенные результаты. Среди когда-то зачисленных на станции мало кто когда-либо их покидает, и задачи бесконечно передаются из поколения в поколение. Полезные результаты могут быть никогда не достигнуты или потеряться в невообразимых глубинах имперской бюрократии, но иногда возникают проблески и бросаются в глаза тем, кто ищет помощь в защите человечества.

Жизнь на исследовательской станции

Исследовательские станции можно отыскать по всему Империуму практически в каждых обстановке, местности или окружающей среде. Хотя многие из них находятся на населенных другими людьми планетах, они неизменно изолированы или отделены от населения в целом, выходя

Правила исследовательской станции

Персонаж с исследовательской станции получает следующие преимущества во время создания персонажа:

Модификаторы характеристик

+ Интеллект, + Восприятие, — Общительность

Порог Судьбы

3 (Благословение Императора 8+)

Бонус родного мира

Охота за информацией: Всякий раз, когда персонаж с исследовательской станции достигает уровня 2 (обучен) в умении Ученые Знания, он также получает уровень 1 (знает) в одной из связанных или идентичных специализаций умения Запретных Знаний по своему выбору. МИ является окончательным арбитром в вопросе того, связаны ли две специализации.

Склонность родного мира

Познание

Раны

Персонаж с исследовательской станции начинает игру с 8+1к5 ран.

Рекомендуемые предыстории:

Адептус Администратум, Адептус Астра Телепатика, Адептус Министорум, флотилия вольного торговца.

Случайный выбор:

Если вы используете таблицу 2-1: «Случайный родной мир» со страницы 35 ОКП «Dark Heresy» исследовательская станция может быть выбрана на броске с дублем (11, 22, 33 и так далее).

на контакт только ради пополнения запасов или замены персонала. Большинство социальных взаимодействий на любом таком объекте связано с негибким и механическим языком, исходные смыслы которого могут быть давно потеряны.

Контроль и предсказуемость регулируют повседневную жизнь на исследовательской станции, которая может включать в себя обширные семьи опытных работников, вращающих и полирующих массивные кристаллические линзы, или грубых грузчиков, таскающих чаны с чернилами, кои нужны для записи ежедневных данных. Все понимают, что безопасность и прогресс исследовательской программы станции требуют очень строгого планирования для обеспечения оптимальных результатов. Измеряется и контролируется время, затраченное не на дежурство, а, например, на питание или сон. Такие участки очень похожи на мануфакторумы или кузницы, поскольку глобальное расписание определяет каждую область жизни. Хотя оно может значительно различаться, обычно существует одна константа — независимо от желаний и потребностей людей исследование всегда имеет над ними приоритет.

Независимо от проекта, все — от ведущих техножрецов и администраторов до самых ничтожных писцов и кабальных рабочих — считают, что их усилия способствуют сохранению величия Империума. Они верят в это, несмотря на то, что некоторые станции неустойчиво балансируют в танце на тонкой линии между санкционированными исследованиями и отвратительной техно-ересью, хотя это и неведомо большинству их работников.

Персонаж с мира-сада

Хотя техножрецы и ученые часто являются ядром этих станций, есть также охранники, кодификаторы и сотрудники вспомогательных служб, которые обеспечивают бесперебойную работу станции в целом. Независимо от роли человека внутри общества предприятия практически все заявляют о понимании основной природы работы. Однако это понимание, часто в лучшем случае неполноценное, практически или вообще не влияет на какие-либо реальные функции внутри, из-за сплетен и слухов, распространенных в любом мире или просто отражая застойное технологическое знание внутри Империума. Информация обычно фрагментируется и искажается не только от одного поколения к другому, но и от одного исследовательского назначения к другому.

Всем им внушено стремление обеспечить продолжение работы; все они находятся в постоянном состоянии анализа своих задач и времени, необходимого для их выполнения. В результате они невероятно целенаправленны и пунктуальны, и в большинстве своем бесстрастно относятся ко всему, кроме своих конкретных заданий. Однако, эта сегментация задач не раз делает проект в целом в значительной степени не поддающимся пониманию, поскольку те, кто начал эксперименты, часто давно мертвы, и цель исследования либо была размыта, либо полностью потеряна. Вместо этого возникает неуместное почтение к гипотетическому исходу, и исследователи устраняют всё, что противоречит желаемому результату, независимо от того, что на самом деле было изучено.

В то время, как Культ Машины и Имперская Гвардия располагают значительными контингентами на многих станциях, другие учреждения предоставляют поддержку, а также привлекают к ним персонал. Адептус Астра Телепатика использует множество возможностей для изучения приливов варпа, а, независимо от типа исследования, массивная транскрипция и сортировка данных могут привести многих к важной должности в Адептус Администратум. Тёмные и удаленные места, а также некоторые из наиболее опасных исследований тоже порождают деформированных и презираемых мутантов. Некоторые из них, в свою очередь, станут предметом исследований — будущее немногим лучше, чем костер.

Пример исследовательской станции: Дельта-Бета-Тау-3

Дельта-Бета-Тау-3 — передвижная станция, расположенная в субсекторе Туле. Номинально — совместное предприятие Навис Нобилитэ и Адептус Астрономика, которому было поручено изучать Пандемониум и варп-маршруты Аскеллона. С момента его создания на борт не был пропущен никто, кроме членов домов навигаторов и Адептус Астрономика, но были замечены многочисленные неизвестные корабли, которые привозили какой-то груз на станцию помимо обычных поставок припасов. Попытки следовать за этими судами привели преследователей к множеству пропавших кораблей и несчастным случаям со смертельным исходом.

НОВАЯ ПРЕДЫСТОРИЯ: ЕРЕТЕХ

Вопрошающие в галактике, где доминируют догмы и суеверное невежество; не заботясь о разрешении, одобрении или личной безопасности, они неистово ищут знания независимо от средств или рисков.

«Эти примитивные зеленокожие звери, похоже, способны оправиться даже от самых тяжких ран. Я просто обязан получить живой образец для дальнейшего изучения».

— из журналов еретеха Рейлана Арна (погибшего)

Не все пути к знаниям освещены светом Императора или созданы техножрецами Адептус Механикус. Несмотря на многие законы, запрещающие это, есть люди, которые идут к просвещению другими дорогами. Они не прислушиваются к предупреждениям о том, что вера и послушание, а не знания чужаков или инородные технологии, могут спасти их от гибели. Для еретехов потенциальная награда за создание нечестивых технологий, чтение древних и запрещенных текстов, отслеживание загадочных проектов древних рас и изучение причудливых творений чужеродных разумов намного перевешивает любые риски. Для них галактика – множество сундуков с сокровищами, и они охотно стремятся отворить замки и откинуть крышки, чтобы раскрыть чудеса и ужасы, покоящиеся внутри.

Роль в Империуме

Жителей Империума учат, что любое знание или технология из источника, отличного от благословенных кузниц Адептус Механикус, не заслуживают доверия или даже признания. Еретех знает, что это ложь. За пределами владений человечества существует огромная галактика, изобилующая жизнью и населенная невероятно отличными расами, каждая из которых имеет цивилизацию, достижения и собственные технологии. Даже мёртвые расы оставляют наследие в своих руинах, ожидающее обнаружения и использования теми, кто хочет раскрыть и изучить его. Само человечество обладает богатством из Темной эры технологии, незаконного по диктатам Культа Машины, но наполненного чудесами, которые невозможно себе представить. Для еретеха соблазн раскрыть такие сокрытые знания и устройства слишком велик, чтобы игнорировать его.

Жизнь еретеха часто коротка. Поскольку у него есть любопытный ум и готовность игнорировать ограничивающие догмы Империума, такой исследователь отбрасывает всякую осторожность. Он может путешествовать на кораблях сомнительного происхождения на окраины имперского пространства, осквернять священный шаблон болтера, пытаясь улучшить его дизайн, или входить в запретные пещеры, которые, как говорят легенды, хранят древнее зло. Особенно смелые личности пытаются проникнуть в надежные хранилища, чтобы получить крохи технологий чужаков. Риск — норма жизни, ибо, когда еретех уже на пути к открытию, мало что может сбить его со следа, и чаще всего эти запретные цели действительно содержат древние и смертельные чудеса.

Риск, которому подвергается еретех, также проявляется в том, что его могут заметить те, кто не терпит такого опасного любопытства. Сознательно игнорировать законы Культа Машины и указы Империума значит навлечь на себя быстрое и окончательное правосудие, но не всех, кто попался в своей ереси, немедленно казнят. Некоторые из них подвергаются пыткам до тех пор, пока не раскрывают свои источники, а затем им разрешают служить остаток их несчастной жизни как лоботомированным сервиторам под контролем техножречества Марса. Некоторые могут быть обнаружены инквизитором Ордо Ксенос и их жизнь становится опасной за пределами даже их воображения.

ПРАВИЛА ЕРЕТЕХА

Персонажей с предысторией Еретех начинает игру со следующими преимуществами:

Стартовые умения

Обман или Дознание, Запретные Знания (выберите одно), Медика или Безопасность, Техпользование, Ремесло (выберите одно)

Стартовые таланты

Выучка с Оружием (Твердотельное)

Стартовые черты

Импланты Механикус (см. стр. 165 ОКП «Dark Heresy»)

Стартовая экипировка

Стаб-револьвер с двумя дополнительными магазинами экспансивных пуль или бронебойных патронов, одна сетевая граната, комби-инструмент, флак-плащ, фильтры-затычки, одна доза детокса, светошар/лампа

Бонус предыстории

Мастер сокрытых знаний: Когда Еретех совершает проверку Техпользования, чтобы понять, использовать, отремонтировать или модифицировать незнакомое устройство, он получает бонус +20, если у него есть одна или несколько соответствующих специализаций умения Запретные Знания на уровне 1 (знает) или выше.

Склонность предыстории

Изящество или Техно

Рекомендуемые роли

Хирургеон, Десперадо, Мудрец, Искатель

Персонажи-Еретехи

Еретехи происходят из разных слоев общества. Некоторые из них были книжниками, что трудились в имперских библиотеках и случайно наткнулись на сбивающую с пути ссылку, которая привлекла их внимание. Некоторые, возможно, служили в Астра Милитарум, были свидетелями могущества чуждого оружия и возжелали этой власти для себя. Есть даже еретехи, у которых были мирные встречи с чужаками, и они поставили под сомнение мудрость игнорирования чудес этих существ и их технологий.

Независимо от различий в их происхождении все еретехи любопытны до одержимости и готовы делать все возможное, чтобы расширить свои знания о запретных технологиях. Это может сделать их если не открыто терпимыми, то полезными,

когда они находятся под контролем инквизитора Ордо Ксенос. Действуя вне законов Империума, еретех обладает уникальным доступом к знаниям, которые никогда бы не смогли постигнуть более догматичные слуги Императора. Как аколиты, еретехи пользуются определенной мерой безопасности, продолжая изучать запретные знания и таинственные устройства. Они могут жить только согласно воле своего нового хозяина, но получают большую свободу передвижения и доступ к ресурсам, которые не могли бы задействовать, будучи сами по себе.

Личные информационные сети, которые способны образовать еретехи, могут быть очень ценными, особенно если они имеют прямые связи с источниками запретных или чуждых технологий. Инквизиторы могут использовать такие сети, чтобы тайно раскрывать заговоры против человечества, но без раздумий уничтожат их, если это пойдет человечеству на пользу. Если это означает, что его еретехи исчерпывают свою полезность и оказываются отвергнутыми, инквизитора это не заботит. Как и все аколиты, еретехи знают это и, таким образом, идут по лезвию ножа. Они должны обеспечить господина раскрытой информацией и гарантировать технологии, которые могут способствовать достижению целей инквизитора. В то же время они должны также добиться, чтобы их инквизитор чувствовал, что получит больше, если позволит им продолжить свою работу, даже если это означает хранить тайны от своего хозяина. Таким образом, относительные свобода и открытость, которую получает еретехи, присоединившись к отряду инквизитора, сменяются необходимостью снова действовать втайне. Их путь остается тем же — он наполнен поисками, которые несут в себе постоянную угрозу смерти.

Пример предыстории еретеха: Собиратели костей

В аскеллонские познания о технике входит информация о том, что загадочная раса эльдар использует уникальный органический материал для создания многих вещей, включая оружие, предметы искусства и даже космические корабли. Эта секта еретехов, действующая в Глубинах Асфоделя, тайно изучает любые артефакты, которые они могут заполучить, будь то от безликих торговцев или даже на останках свежих мест сражений. Некоторые из затворников Собирателей костей заявили, что они каким-то образом воспроизвели психическую технологию, необходимую для выращивания и формирования призрачной кости, или, по крайней мере, показали достаточно перспектив, чтоб привлечь внимание тех, кто ищет экспертов в таких чуждых технологиях.

НОВАЯ ПРЕДЫСТОРИЯ: ИМПЕРСКИЙ ФЛОТ

Выполняющие божественную волю Императора среди звезд; эти офицеры, летчики и члены экипажа кораблей, которые живут и умирают в космосе как щит Империума против любого, кто будет угрожать его границам.

«Первый залп расчистит атмосферный барьер. Разберемся с ксеноразью — возможно, даже эффективнее, чем мы надеялись».

— мастер-артиллерист Квинлан Фолкерк во время очищения Бринлана III

Империум состоит из неисчислимых миров в огромной галактике, каждый отделен большим пространством, чем кажется возможным защитить; по правде говоря, это невозможно. Такова работа Имперского флота – лететь перед лицом этой невозможности и нести Истину Императора и Его войска туда, где они нужны больше всего. Для всех, кто живет на борту кораблей флота, жизнь — нескончаемая серия войн, перемежаемых лишь ужасами прохода через варп к следующему театру военных действий. Несмотря на жестокость, это жизнь среди долга, наполненная чувством цели, которую немногие люди в галактике когда-либо имели честь знать.

Роль в Империуме

Без Имперского флота было бы невозможно защищать владения Императора. Они, несомненно, стали бы не более чем горсткой систем, способных разве что удерживать свои границы от неистовства ксеносов. С флотом человечество плывет по морю звезд как одна из самых далеко идущих, разнообразных и могущественных рас в галактике, а его корабли действуют как осязаемое продолжение могущества Императора.

Корабли Имперского флота имеют широкий спектр функций: от транспортировки предметов снабжения, боеприпасов и армий Астра Милитарум до действий в качестве исключительно атакующих военных кораблей, способных перехватывать и уничтожать целые вражеские флотилии. Как бы ни были могущественны орудия и двигатели, живое сердце каждого судна — его команда. Множество офицеров, рядовых и рабочих заполняет эти гигантские суда, направляет их к месту назначения, сохраняет в хорошем состоянии, применяет грохочущие орудия и ведёт от победы к победе во имя Императора. Поскольку люди являются более легкодоступным и заменяемым ресурсом, чем благословенная технология, имперские корабли отличаются слабой или отсутствующей автоматизацией. Таким образом, даже самым маленьким судам флота требуются экипажи, исчисляемые тысячами, необходимые для того, чтобы управлять колоссальными оружием, двигателями и другими системами, которые позволяют кораблю быть готовым к бою. Такие суда поистине являются живыми городами, массивными ульями, окруженными не только кораблями врага, но и самым безжалостным противником — самим космосом. От бесправных кланов, живущих среди гигантских орудийных батарей, которые по наследству обязаны поддерживать их в чистоте, и до гордых офицеров, командующих с блестящих мостиков — силы Имперского флота готовы к битве, демонстрируя ожесточенную решимость, выкованную на наковальне конфликта.

ПРАВИЛА ИМПЕРСКОГО ФЛОТА

Персонажей с предысторией Имперский флот начинает игру со следующими преимуществами:

Стартовые умения

Атлетика, Командование или Запугивание, Общее Знание (Имперский флот), Навигация (Звездная), Управление (Аэронавтика или Космическое)

Стартовые таланты

Выучка с Оружием (Цепное или Шоковое, Твердотельное)

Стартовая экипировка

Дробовик или ручница, цепной меч или шоковый хлыст, флак-плащ, респиратор, микро-бусина

Бонус предыстории

Тренировка ближнего боя: Персонаж Имперского флота получает ещё одну степень успеха на успешных проверках Навыка Стрельбы, которые он делает против целей В Упор, на Ближней Дистанции или в Ближнем Бою.

Склонность предыстории

Нападение или Техно

Рекомендуемые роли

Ас, Хирургеон, Иерофант, Воитель

Персонажи из Имперского флота

Даже самый никчемный матрос на борту корабля в Имперском флоте переживет опыт, которого никогда не будет у живущего на планете штатского. Повседневная жизнь вращается вокруг подготовки к войне и сражении в ней, во многих случаях это означает борьбу с угрозами чуждыми человеческим мирам. Во тьме космоса артиллеристы и пилоты истребителей-перехватчиков сталкиваются с вражескими звездолетами. В небе миллиона планет истребители «Гром» и боевые катеры «Стервятник» ведут воздушные бои с авиацией чужих или поливают ураганным огнем наземные подразделения. На причалах, в кабаках нижних палуб и богато украшенных офицерских салонах рассказывают истории о смелых героях, бьющихся во имя Императора, и о подлых угрозах от нечеловеческих чужаков и нечистых мятежников. Частые потери в бою вынуждают флотские суда постоянно искать новый экипаж. По этой причине каждая высадка на планету включает в себя вербовку лучших среди элиты СПО, а также массовую насильственную вербовку ради пополнения рядов на нижних палубах. Те, кто выживает в битве, — как воины, так и те, кто умеет лечить раненых — могут посвятить себя поиску и уничтожению грязных подонков, которые осмелились противостоять их Императору. Это

может включать целеустремленную охоту — независимо от официальных приказов — против целого чужеродного вида или конкретного вражеского командира, до тех пор, пока не будут удовлетворены честь и жажда крови.

Флотский личный состав также более привычен к ужасам космических путешествий, таким, как неожиданные пробоины в корпусе, утечки плазмы или даже демонические проявления Моря Душ. Кроме того, в их умения также входит грубое знакомство с технологическими операциями, достаточное для поддержания поврежденной системы в строю до тех пор, пока не будут обеспечены надлежащие технические обряды и помазания. В зависимости от их обязанностей экипаж может также быть опытным в эксплуатации транспортных средств: от грузовых погрузчиков до элитных аэрокосмических истребителей, или в навигационных маршрутах по маршрутам через системы или планетарные поверхности.

Экипаж Имперского флота существует в виде различных военных структур, и хотя они варьируются от сектора к сектору и даже от корабля к кораблю, все требуют дисциплины и послушания. Руководители достаточно опытны в том, чтоб приказывать и вдохновлять тех, кто ниже, и помогать тем, кто выше. Для некоторых увещевание своих товарищей на большие усилия во имя Императора — куда более значительная часть их жизней, чем просто чистка верфей или погрузка припасов.

Большинство членов флота в первую очередь — закалённые ветераны, сталкивались ли они с кровожадными пиратами в бешеных абордажных схватках, участвовали ли в длительных бомбардировках или в более личных воздушных боях. Многие видели и побеждали чужих, что немногие граждане Империума могут вообразить. Некоторые из них изучили тактику и нравы этих противников, а потому могут дать ценную информацию о локализованных угрозах или даже о слабых сторонах конкретных видов ксеносов. Что ещё лучше, они пережили битву и готовы снова защищать человечество — возможно, в более темных войнах, о которых мало кто знает.

Пример предыстории Имперского флота: «Триумф Юноны»

Этот фрегат класса «Меч» патрулирует дальние границы субсектора скопления Стигис и повидал добрую долю сражений с пиратами эльдар и рейдерами орков. Его бойцы известны во всём военном флоте Аскеллона за опыт абордажей, и он даже имеет небольшой комплект судов для наступательных действий. Мало кто говорит, однако, о таинственной особе, которая периодически приходит на борт, чтобы рекрутировать мужчин и женщин для своих целей. Большинство подозревает, что их капитан имеет какую-то скрытную связь с её организацией, или что эта суровая личность была когда-то частью команды «Триумфа».

НОВАЯ ПРЕДЫСТОРИЯ: ФЛОТИЛИЯ ВОЛЬНОГО ТОРГОВЦА

Исследователи и каперы под командованием легендарного вольного торговца; вступая в неизведанные дали, чтобы претендовать на новые миры в поисках прибыли и славы, они также сталкиваются с новыми ужасами и опасностями.

«Эта флотилия путешествовала по всей галактике, и я видел то, что не могу описать – чуждые вещи, которые приводят к кошмарам и смерти. Но знаешь, к чему ещё они приводят? Богатство, дружище, богатство».

– Перрин Фиск, отвечающий за погрузку на «Золотой Туманности», корабле вольного торговца

Вооруженные своим драгоценным торговым патентом, вольные торговцы командуют звездолетами по всему Империуму и, что наиболее важно, вне его границ, в неисследованном космосе. Те, кто находится на борту этих флотилий, проживают жизнь, невообразимую даже для тех, кто также путешествует в пустоте. Там, где другие могут жаждать необременительной работы по созданию снаряжения или подготовке рационов, эти мужчины и женщины отправляются в дальние и неисследованные миры без защиты или закона, помимо того, что они приносят с собой. Некоторые могут желать лишь распространения Света Императора в этих темных пределах или одержимы безжалостным истреблением чуждых рас, где бы они ни находились, но для большинства эксплуатация богатств от только что открытых ими планет и древних цивилизаций стоит превыше всего. Многие умирают в неизвестности в этих трудах и некому их оплакивать, но через них человечество расширяется ещё дальше в вечно враждебной галактике.

Роль в Империуме

Вольные торговцы — санкционированные оперативники Империума, которым позволено исследовать, торговать как с людьми, так и с чужаками, а также претендовать на новые системы во имя Императора. Их флотилии могут быть горсткой судов или могучим боевым соединением, в зависимости от успехов и силы их династии. Независимо от того, много кораблей или мало, этим флотилиям всегда нужна команда.

Вольные торговцы и, следовательно, их эскадры, уникальны и часто своеобразны, и это может отразиться на тех, кто служит под их командованием. Например, нередко они могут выполнять различные задачи для имперских сил. Многие обладают впечатляющим вооружением и могут действовать совместно с кораблями Имперского флота во время защиты от вторжений ксеносов или умиротворения мятежных миров. Некоторые флотилии заняты исследованием вместе с Адептус Механикус ради обнаружения археотеха и поиска легендарных образцов СШК.

Другие — созвездия странствующих соборов, чьи экипажи больше заботятся о массовом спасении и обращении душ потерянных людей, найденных под недавно открытыми звездами, а не просто о прибыли. Эти флотилии часто путешествуют с набожными контингентами из Миссионарии Галаксия и могут даже присовокупить свою ярость в войнах веры против еретиков и язычников. В любое время и за достойную плату корабли могут даже выступать в качестве транспортов для важных личностей, от простых лордов систем до инквизиторов, особенно когда требуется конфиденциальность. Однако, вместе с силой, которой их господин владеет благодаря патенту, существует и несколько ограничений в отношении тех ролей, которые может взять на себя команда вольного торговца.

В то время, как большинство на борту занято суровым трудом, необходимым для поддержания питания плазменных двигателей и герметизации корпуса, как и на любом другом имперском судне, многие члены экипажа на корабле вольного торговца более гибки в своих обязанностях. Поскольку эти суда часто действуют за пределами императорских владычества и поддержки, те, кто на борту, должны освоить широкий спектр специальностей: от боевых навыков, ремонта двигателя и звездной навигации до переговоров с чужими расами, от командования до прозелитизма. Каждый новый мир представляет новые вызовы и возможности, поэтому мужчины и женщины из флотилии вольного торговца должны быть готовы ко всему, от дружественных туземцев до торпедных залпов. Такая гибкость, как умственная, так и физическая, является необходимостью, учитывая характер их задач. Это также делает их идеально подходящими для служения более великому, нежели просто увеличение богатства их хозяина.

ПРАВИЛА ФЛОТИЛИИ ВОЛЬНОГО ТОРГОВЦА

Персонажей с предысторией Флотилия Вольного Торговца начинает игру со следующими преимуществами:

Стартовые умения

Обаяние или Проницательность, Коммерция, Общие Знания (Вольные Торговцы), Лингвистика (выберите один язык чужих), Управление(Наземное или Аэронавтика)

Стартовые таланты

Выучка с Оружием (Лазерное или Твердотельное, Шоковое)

Стартовая экипировка

Лазпистолет или автопистолет (с модификацией Компактное), шоковая булава, ячеистый плащ или панцирный нагрудник, ауспекс, хроно

Бонус предыстории

Привыкший к ксеносам: Персонаж из флотилии вольного торговца получает +10 бонус к вызванным чужаками проверкам Страха, и +20 бонус к проверкам умений Взаимодействия с персонажами-чужаками.

Склонность предыстории

Изящество или Общение

Рекомендуемые роли

Ас, Десперадо, Иерофант, Искатель

Персонажи из флотилии вольного торговца

Служба во флотилии вольного торговца часто является наследственной, с семьями, служащими династии своего хозяина бесчисленные поколения. Некоторые могут даже быть частью династии, возможно, их растят для выполнения будущих обязанностей капитана или понижают в должности в качестве урока, чтобы научить должному уважению. Наследственные экипажи могли рождаться на борту своих кораблей или попасть на борт во время посещений семейных владений или миров-колоний по всей галактике. Другие кланы могут происходить от тех, кто был спасен от пиратских атак или с планет, захваченных хищными ксеносуществами, где от оставшихся в живых могут потребовать поколений службы для погашения долга перед своими спасителями.

Личный состав этих флотилий часто соответствует характеру своего хозяина. Если их лидер будет одержим завоеванием, они могут развивать свои боевые способности и изучать тактику, используемую как в межзвездной, так и в планетарной войнах. Те, кто находится на борту кораблей, посвященных разведке и поиску сокровищ в неизведанном пространстве, могут копаться в забытых хранилищах данных в поисках рассыпающихся пергаментов с варп-маршрутами или стать экспертами в отслеживании путей набегов ксеносов. Точно также команда, работающая вместе с ярыми проповедниками, может обнаружить в себе стремление распространять слово Императора, куда бы они ни пошли. Смертоносный характер политики в династиях вольных торговцев может привести некоторых к темным, но всё же необходимым навыкам убийства и тайной смерти.

Многие, однако, вдохновляются страстью своего хозяина к богатству, славе и независимости, ставя торговлю и заключение сделок во главу угла в каждой ситуации. Даже самые ничтожные из них разделяют этот дух, когда их флотилия плывет под командованием вольного торговца. Привыкшие прокладывать свой путь и быть хозяевами самим себе, а не просто подчиняться внешним требованиям и законам, они могут легко привлечь внимание инквизитора. У всех также имеется опыт взаимодействия с необычным и чуждым, который является исключительно ценными. Хотя они, возможно, менее склонны идеально выполнять приказы своего нового хозяина, они могут добиться того, на что не способен более послушный гражданин.

Пример предыстории флотилии вольного торговца: «Безграничное Стремление»

Вольный торговец Элиза Даймонд изучала далекие окраины Таура, когда налетчики эльдар напали из засады и изувечили её корабль, «Безграничное Стремление», оставив экипаж на верную смерть. Только неожиданное прибытие безымянного инквизитора спасло их. Теперь Даймонд предоставляет таинственному человеку быстрые перелеты, когда бы он их ни потребовал, любую информацию, собранную в путешествиях, и набор из её команды по первой его просьбе. Хотя большинство никогда не вернётся после того, как отправится с ним, по-прежнему считается высокой честью быть избранным. Даймонд, однако, начала задаваться вопросом, не приложила ли Инквизиция руку к организации засады и пожизненному долгу этому человеку.

НОВАЯ РОЛЬ: АС

Опытные водители, пилоты и операторы, умелые в обращении с машинным духом техники всех видов; используя свое ремесло, как продолжение собственных тел, они разгоняют машину далеко за пределы обычных ограничений, чтобы гарантировать, что ни один из еретиков или чужих не избежит надлежащего возмездия.

«Не парься — в этом проломе есть добрые пять сантиметров зазора».

– Перия Стрейхофф, во время погони за спидер-каретой

В Империуме транспортные средства, подобные всем машинам, являют собой гораздо больше, чем просто утилитарные устройства для обслуживания людей. Каждый из них является священным артефактом Бога-Машины, наполненный духом и целью. Те, кто преуспевает в обращении с транспортом, должны это понимать. Чтобы получить наилучшие результаты от любой техники, водитель должен чествовать и успокаивать дух и всегда относиться к нему с должным уважением. Разница между просто опытным водителем и настоящим асом — сверхъестественная способность общаться с духом машины, позволяя ему почти предсказывать свои действия, а не отвечать на них. Некоторые говорят, что такому умению нельзя научить, ибо это — дар Омниссии.

Хотя в Империуме есть много опытных пилотов и водителей, асы отличаются особой способностью к, казалось бы, невозможным маневрам. Такие навыки пользуются большим спросом в Империуме, от летчиков-истребителей Имперского флота на «Громе» до имперских гвардейцев, которые мчатся на своих танках «Леман Русс» в сердце вражеских сил, от мотобандитов в глубинах городов-ульев до благородных феодальных воителей, восседающих на чудовищных одоспешенных рептилиях. Этим разнородным людям всё это придает сходство с управляемыми ими машинами, что, по вполне понятным причинам, часто подаётся с изрядной бравадой.

Роль Аса

Ас обладает врождённым умением использовать транспорт и скакунов, а также оттачивает эти способности на протяжении всей жизни в седле или кабине. Ас может постоянно стремиться довести себя до предела, чтобы улучшить их ещё сильнее, превозмогая местность, погоду и ситуации, которые кажутся невозможными для других. Как аколит, ас получает много таких возможностей, от маневрирования «Валькирией» Имперского флота между шпилями города-улья в погоне за еретиками до гонки через непроходимые джунгли на угнанном квадроцикле в поисках забытых руин. Когда отряду инквизитора требуется транспорт, он часто оказывается в опасных или экстремальных условиях, что делает таланты аса неоценимыми.

Немногие ситуации ас не может решить правильным применением машины. Герметичная машина позволяет пройти через опасные места или суровую окружающую среду, гарантируя, что аколиты могут путешествовать везде, где это необходимо для выполнения их обязанностей. Быстрая машина гарантирует, что никакой еретик или чужак не избежит возмездия в то время, как тяжелые броня и орудия означают, что противник не сможет противостоять отряду в битве. С правильной машиной — и пилотом — нет места, которого отряд не сможет достичь, и врага, с которым он не сможет справиться.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА АСА

Все персонажи-асы получают следующие преимущества:

Склонности роли

Ловкость, Изящество, Восприятие, Техно, Сила Воли

Талант роли

Трудная мишень или Отчаянный Пилот

Бонус роли

Идеально: В дополнение к нормальному использованию очков Судьбы (см. страницу 357 ОКП «Dark Heresy») персонаж-ас может потратить очко Судьбы и автоматически пройти проверку умения Пилотирование или Выживание, связанного с транспортными средствами или живыми скакунами, с количеством степеней успеха, равным его бонусу Ловкости.

Умения аса и жизнь аколита часто требуют смертоносных трюков и подвигов технической акробатики. Хотя такие маневры невеждам могут казаться показушными и лишними, ас может выполнять их, даже не учитывая впечатляющее зрелище как побочный эффект его действий. Тем не менее, ас также скорее всего осознает трепет, который его способности пробуждают в зрителях, и может наслаждаться позерством. Из простого желания усилить свои способности или чистого тщеславия, но ас обязательно предпримет все более сложные и впечатляющие действия. Хотя некоторые асы специализируются на шагоходах или других тяжеловесных машинах, многие жаждут острых ощущений скорости, становясь зависимыми от адреналина высокоскоростной погони по дорогам хаба или виражей воздушного боя. Некоторые асы даже эскалируют события к такому исходу, когда есть другие способы их разрешить — возможно, к вящей досаде других аколитов.

В дополнение к навыкам в управлении транспортом ас очень хорошо знаком с внутренними механизмами своей машины, уступая только должным образом рукоположенному техножрецу. Понимание машины, её возможностей и ограничений, от целостности корпуса и опорной рамы до выхлопа плазменной топки, позволяет асу извлечь из нее максимум. Следовательно, ас, а особенно аколит, работающий без специальной команды поддержки, может развить знание механизмов так, что жрецы Адептус Механикус сочли бы его опасным, даже богохульным.

Персонажи-Асы

Транспортные средства используются во всем Империуме для различных целей, и ас может происходить из почти любого мира или имперского института. Имперская Гвардия хорошо известна использованием машин, от БТР «Химера» до сверхтяжелого танка «Гибельный клинок», а опытный танковый водитель может привлечь внимание инквизитора — к разочарованию его командиров.

Ас со склонностью к авиации может происходить из флотилий вольных торговцев или сделать карьеру в Имперском флоте. Такой пилот будет мастером виражей на пустотных истребителях, доставляя элитных солдат за

вражеские линии на штурмовике «Валькирия» или пилотируя межпланетные корабли внутри систем. Рождённые же в пустоте также могут быть благословлены близостью с шаттлами, пригодными для космоса, от грозного грузового челнока «Арвус» до благословенного шаттла «Аквила».

Те, кто родом с миров-кузниц, среди машин — как дома. Возможно, величайшие среди всех асов — принцепсы легионов титанов, эмоционально связанные с массивными божественными машинами, которых они направляют в битве. Асы, погрузившиеся в пути Бог-Машины, несомненно, будут относится к технике, которую они используют, с ещё большим почтением, чем остальные, зная, что любое время, потерянное из-за ритуальных помазаний и благословений двигателя, возвращается сторицей благодаря возросшей эффективности.

Возможно, опыт аса связан вообще не с техникой, но с живыми скакунами. Ас с дикого, феодального или мира смерти может быть умелым укротителем и наездником всевозможных тварей. Такие способности могут быть полезными далеко за пределами его родной планеты, поскольку скакуны всех видов используются во всем Империуме, от всадников-налетчиков Астра Милитарум до лошадей дворянства, чье разведение осуществляется с такой же тщательностью, как и воспитание их владельцев.

Пример Аса: Обения Берин

Командир Обения Берин, опытный и отмеченный наградами пилот «Валькирии» Имперского флота, была сбита эльдарскими налетчиками во время задания по высадке отряда Милитарум Темпестус. Зная о невыразимой судьбе, ожидавшей её товарищей, Берин вырвалась из обломков и вместе с оставшимися в живых угнала один из гладких, покрытых шипами гравитационных транспортов эльдар. Берин использовала технику ксеносов для доставки отряда, его поддержки и выполнения задачи. Ее мастерство, быстрые действия и нетрадиционный подход произвели впечатление на инквизитора, который — чего она не знала — отдал распоряжение осуществить миссию. Так Берин оказалась на войне иного рода.

Примеры развития Аса

Аколиты часто должны быть незаметно высажены близ убежища культа или сброшены посреди бушующего боя, и их пилот должен убедиться, что они не только безопасно прибудут, но также и эвакуируются из опасной ситуации, когда все летит к чертям. Часто это означает искусное маневрирование для приземления в точно выверенное место и обеспечение поддержки в дальнем бою в разгар ожесточенных перестрелок. Игрок, создающий аса как хладнокровного, надежного пилота, на которого отряд рассчитывает в подобных ситуациях, должен оттачивать не только его владение техникой, но и меткую стрельбу.

Рекомендуемые улучшения:

Характеристики: Ловкость, Навык Стрельбы, Восприятие.

Умения: Командование, Навигация (Наземная), Управление (Аэронавтика), Скрытность, Техпользование

Таланты: Оборонительный маневр, Независимое Прицеливание, Железная Челюсть, Искушенный, Меткий Стрелок, Негде Прятаться, До предела

В то время, как перевозка личного состава и грузов является неотъемлемой частью многих обязанностей пилота, некоторым больше по сердцу самостоятельные разведка и операции. Этот тип персонажа можно увидеть верхом на одноместных байках или скакунах, которых он лично укротил, ведущим разведку вражеских позиций впереди основных сил или оттачивающим свои навыки в седле против любых врагов, которые встанут против него. Игрок, желающий развить персонажа-аса по этому пути, может создать грозного бойца и следопыта не только на слаборазвитых мирах, но и в глубинах подулья и чужацких руинах.

Рекомендуемые улучшения:

Характеристики: Ловкость, Восприятие, Сила

Умения: Уклонение, Навигация (Наземная), Управление (Наземное), Ученое Знание (Звери), Выживание, Ремесло (Агро),

Таланты: Мастер Боя, Трудная Мишень, Оборонительный маневр, Чуткая Интуиция, Выхватить оружие, Умелый наездник

НАЧАЛО ТВОЕЙ СЛУЖБЫ...

В этом разделе игроки могут найти множество дополнительных возможностей сделать своих аколитов уникальными, а также могут обрести вдохновение для создания запоминающихся персонажей и историй. Стоит отметить, что эти инструменты ни в коем случае не обязательны, они лишь предлагают помощь в создании персонажа и являются дополнением к Главе II ОКП «Dark Heresy II».

Помимо этого, мастер игры может использовать данные таблицы при создании инквизитора отряда, а также иных важных НИП.

Они никоим образом не являются существенными для процесса, но предназначены игрокам, желающим получить дополнительное вдохновение, чтобы изложить второстепенные детали своих аколитов, такие, как внешность и незначительные физические особенности, особые убеждения в родном мире и воспоминания из их жизней до присоединения к отряду, служащему инквизитору. Игрокам рекомендуется изучить их как отправные точки, чтобы дополнительно рассказать о воспитании и предыдущей службе персонажей: потерянные близкие, заветные воспоминания о детстве, ключевые встречи и другие события, которые сформировали их нынешнюю личность.

Внешность

Внешний вид охватывает все физические черты персонажа, такие, как комплекция, возраст, цвет кожи и приметы. Произвольно генерировать внешний вид может быть весело, но игроки могут свободно менять любые броски по этим таблицам или даже делать собственные записи на основе мест или ситуаций, которые являются частью происхождения аколита.

Телосложение

Бросок к100	Описание	Мужчина	Женщина
Мир смерти			
01-20	Долговязый	1.90м/80кг	1.75м/55кг
21-50	Крепкий	1.85м/90кг	1.55м/60кг
51-80	Мускулистый	1.80м/95кг	1.70м/65кг
81-90	Нож	1.60м/60кг	1.50м/50кг
91-100	Бастион	2.00м/115кг	1.85м/75кг
Мир-сад			
01-20	Цветущий	1.80м/90кг	1.60м/55кг
21-50	Лоза	1.95м/80кг	1.80м/65кг
51-80	Пасторальный	1.75м/85кг	1.65м/60кг
81-90	Гора	2.00м/110кг	1.75м/75кг
91-100	Зефир	1.60м/70кг	1.50м/50кг
Исследовательская станция			
01-20	Импульс	1.55м/60кг	1.50м/55кг
21-50	Стержень	1.90м/75кг	1.75м/65кг
51-80	Сигма	1.80м/95кг	1.70м/70кг
81-90	Разжиженный	1.95м/70кг	1.80м/60кг
91-100	Насыщенный	2.00м/120кг	1.85м/75кг

Возраст

Бросок к100	Описание	Мужчина	Женщина
01-10	Зеленый (15+1к10)	Служитель (20+1к10)	Идея 15+1к10
11-20	Зеленый (15+1к10)	Служитель (20+1к10)	Идея 15+1к10
21-30	Зеленый (15+1к10)	Доцент (30+1к10)	Идея 15+1к10
31-40	Зеленый (15+1к10)	Доцент (30+1к10)	Доказательство 25+2к10
41-50	Везучий (20+1к10)	Доцент (30+1к10)	Доказательство 25+2к10
51-60	Везучий (20+1к10)	Доцент (30+1к10)	Доказательство 25+2к10
61-70	Везучий (20+1к10)	Пример для подражания (40+1к10)	Доказательство 25+2к10
71-80	Везучий (20+1к10)	Пример для подражания (40+1к10)	Уверенность 45+2к10
81-90	Бессмертный 30+1к10)	Пример для подражания (40+1к10)	Уверенность 45+2к10
91-100	Бессмертный (30+1к10)	Пример для подражания (40+1к10)	Уверенность 45+2к10

Цвета

Бросок к100	Кожа	Волосы	Глаза
Мир смерти			
01-30	Светлая	Черные	Коричневые
31-50	Оливковая	Русые	Кобальтовые
51-70	Мертвенно-бледная	Коричневые	Черные
71-90	Темная	Каштановые	Зеленые
91-100	Смуглая	Медные	Янтарные
Мир-сад			
01-30	Румяная	Хаки	Оливковые
31-50	Бледная	Коричневые	Сапфировые
51-70	Бронзовая	Серебристые	Золотые
71-90	Темная	Черные	Зеленые
91-100	Смуглая	Рыжие	Бирюзовые
Исследовательская станция			
01-30	Темная	Серые	Серые
31-50	Бледная	Черные	Алые
51-70	Светлая	Рыжие	Карие
71-90	Румяная	Коричневые	Коричневые
91-100	Смуглая	Пепельно-русые	Голубые

Физические особенности

Бросок к100	Мир смерти	Мир-сад	Исследовательская станция
01-06	Впечатляющие шрамы	Идеальный цвет лица	Выпученные глаза
07-12	Рябая кожа	Длинный нос	Сорванный ноготь
13-18	Толстые ногти	Яркая татуировка	Следы сведенного тату
19-24	Не хватает передних зубов	Дополнительный палец	Огромные уши
25-30	Большие руки	Слезящиеся глаза	Родинка странной формы
31-36	Хрустящие костяшки	Двухцветные волосы	Отрывистый кашль
37-42	Разорванная ноздря	Плохо сведенное тату	Ногти в чернилах
43-48	Согнутый кончик пальца	Тонкие волосы	Облученный
49-54	Нервный тик	Проколотая щека	Согбенная осанка
55-60	Нет брови	Мозоли на ногах	Выдающийся подбородок
61-66	Грубая кожа	Нет волос на теле	Нервный взгляд
67-72	Хриплый голос	Спрятанный пирсинг	Нет ногтей на ногах
73-78	Кислотные ожоги	Слегка остроконечные уши	Волосатые костяшки
79-84	Сломанный нос	Блестящие зубы	Нет ресниц
85-90	Густые брови	Приятный запах	Длинные пальцы
91-96	Болотный запах	Маленькие ноги	Воспаленные глаза
97-100	Бросайте по этой таблице дважды, примените оба результата		

Предрассудки родного мира

Следующие выборы описывают различные особые верования, существующие в родном мире аколита, они могут помочь игроку оживить персонажа. Эти социальные особенности могут доминировать в мире или быть только у небольшой группы, из которой происходит присоединившийся к отряду аколит.

Утверждения мира смерти

Бросок к100	Верование
01-10	Тихий отход во тьму: Ваш конец должен быть личным делом. Когда приближается смерть, стремитесь найти место изоляции и уединения, где вы сможете выполнить свой долг перед Императором.
11-20	Прок от смерти: Каждая гибель – это возможность узнать, как предотвратить будущие потери. Всякий раз, когда приходит смерть, старайтесь получить максимум информации о её причинах, будь то от природы или в бою, дабы убедиться, что она не последует этому пути снова.
21-30	Примирение с кончиной: Независимо от того, как вы прожили свою жизнь или что привело вас сюда, все заканчивается одинаково. Учитывая это, встречайте свой конец со спокойствием и благодатью, зная, что ваш настоящий долг перед Императором только начинается.
31-40	Шрамы для Императора: Правосудие основано на шрамах, а не на словах. Убедитесь, что каждая победа (также как и каждая неудача) отмечена гордо и четко, чтобы Император мог правильно судить о вашей жизни, когда она закончится.
41-50	Ограда от мрака: Смерть станет лишь концом вашего долга и долг пред Императором должен быть нескончаемым. Боритесь со смертью всеми силами, любыми возможными путями, ведь с каждой потерей человечество теряет бойца.
51-60	Не уходи в одиночку: Единственная вещь, которая хуже смерти – смерть в одиночестве. Никогда не оставляйте друга, который встречает последние мгновения – вместо этого предложите поддержку и мужество до самого конца, независимо от того, с какими опасностями для себя вы можете столкнуться.
61-70	Сияние славы: Любой может умереть, но только лучшие могут умереть в разгар невероятных свершений или после невероятного подвига. Убедитесь, что Император видит ваше последнее деяние, сделайте его как можно более исключительным.
71-80	Чем больше мертвецов, тем лучше: В смерти есть только одна важная вещь: сколько своих врагов вы заберете с собой. Чем выше насыпь сраженных врагов вокруг вас, тем больше Император ценит вашу гибель.
81-90	Создайте легенду: Каждая смерть должна стать героической историей, которая превращается в сказку о чуде, которая будет расти с каждым ночным костром. Стремитесь к концу, который можно превратить в эпический миф, так как легенда вдохновляет лучше, чем простые факты.
91-100	Когда Император призывает: Смерть может наступить в любой момент, поэтому любая попытка подготовиться к ней тщетна — даже думать о конце — пустая трата драгоценного времени. Живи моментом, потому что только Император может знать, когда ты будешь нужен.

Афоризмы мира-сада

Бросок к100	Верование
01-10	Ответы приходят изнутри: Хотя ваша родная планета поистине удивительна, её природа только отвлекает. Только благодаря самоанализу и созерцанию душа может найти свое истинное место в Плане Императора.
11-20	Примите дикость: В природе есть окровавленные секреты, которые нельзя найти где-либо ещё, от путей кровожадных хищников до методов коварной добычи. Наблюдайте существ вокруг вас и изучайте новые способы процветания.
21-30	Каждый мир – сад: Независимо от его внешней природы, любое место может достичь Милости Императора, если достаточно поверить, что оно достойно. Всегда поощряйте туземцев искать совершенство в своих условиях и, таким образом, создавать свои собственные сады.
31-40	Безмятежность зелени: Вдохновляйтесь спокойной и мирной флорой вашего мира. Сохраняя спокойствие, независимо от того, какие ужасы встанут на вашем пути и все будет плавно, подобно природе.
41-50	Уважайте раненых: Многие слуги Императора пришли в ваш мир, чтобы выздороветь душой и телом, и вы выросли, зная об их храбрости. Всегда проявляйте должное уважение к тем, кто открыто демонстрирует свои раны и шрамы.
51-60	Ухаживай за садом: Никакая естественная обстановка не может поддерживать себя без надлежащей помощи. Куда бы вы ни пошли, старайтесь улучшить свое окружение и оставить его лучшим, чем когда вы прибыли, от поиска выброшенных гильз болтеров до повторной высадки сожженных растений.
61-70	Совершенство во всём: Жизнь в окружении безупречной природы научила вас, что совершенство можно найти везде и во всем. Исследуйте свое окружение, и вы всегда найдете чудеса, которые показывают руку Императора.
71-80	Приюти незнакомца: Ваш мир видел постоянных посетителей, каждый из которых оставил часть своей собственной культуры и благодати после своего ухода. Всегда принимайте пришельцев, дабы узнать больше об Империуме и его людях.
81-90	Красота – всё: Ваш мир и его обитатели являются воплощением физического совершенства, и вы выросли, зная, что это самый важный элемент в жизни. Независимо от ваших обстоятельств, убедитесь, что ваш вид и ваше окружение всегда безупречны.
91-100	Благоухание в воздухе: Единственный способ охватить новый мир — принять его атмосферу. Независимо от того, насколько неприятно это может быть для не-туземцев, сделайте хотя бы один полный вдох, прежде чем уйти, чтобы почтить ваше окружение и тех, кто там живет.

Открытия исследовательской станции

Бросок к100	Верование
01-10	Нет неуместных данных: Никто, кроме Омниссии, не может знать, полезна информация на самом деле или нет, так как все данные могут понадобиться в какой-то момент или каким-то образом. Никогда не отбрасывайте никакие данные или любые другие вещи, найденные в ходе исследования.
11-20	Энергия – это все: Без потока энергии машины не могут функционировать, и информация не может быть собрана. Прежде чем предпринимать какие-либо усилия, убедитесь, что силовые кабели надежно закреплены, а элементы заряжены, иначе ваши поиски могут окончится слишком рано.
21-30	Только Императору известно: Поиски понимания никогда не могут закончиться, но самые мудрые знают, что есть некоторые истины, которые Человечество никогда не найдет. Знание всего поставило бы человечество выше себя самого, и поэтому некоторые секреты всегда будут оставаться тайной.
31-40	Чистота данных: После сбора информация должна быть защищена, прежде всего, чтобы она не была испорчена из-за насмешек или недоверия. Храните доказательства и находки подальше от тех, кто не будет должным образом почитать благословенные данные
41-50	Всё является фактором: Это не просто текущие данные; любой аспект от окружающего освещения до цвета пергамента может быть важным. Всякий раз, когда вы собираете информацию, вы должны записывать всё, каким бы банальным это ни казалось.
51-60	Награда в ритуале: Другие могут найти славу в конечных результатах, но правильное следование литургии процесса – это реальный путь к истине. Тщательно соблюдайте все обряды и инструкции, и Император вознаградит вас за должную преданность.
61-70	Уважайте записывающие приборы: Информация хороша настолько, насколько хороши блаженные механизмы, используемые для её сбора, поэтому важно правильно заботиться о вашем оборудовании. Держите все устройства в чистоте, чтобы их дух был умиротворен и готов к работе.
71-80	Постоянная бдительность: Данные, которые не были записаны — это данные, которые будут потеряны навсегда. Пока неизвестно, когда могут появиться важные объекты, поэтому всегда будьте готовы отреагировать на них, от записи чернилами до изолирования материалов в огромных резервуарах с полем Геллера.
81-90	Не вопрошай о цели: Не те, кто собирают данные, понимают цель или предназначение этих усилий. Вы должны добросовестно следовать указаниям вышестоящих и доверять суждению Императора с их места.
91-100	Не существует, пока не записано: События, которые не сохраняются на века в пергаменте или дата-планшете не существуют вне подверженных ошибкам воспоминаний. Всегда старайтесь документировать каждый поступок, чтобы его не забыли и он не обратился в прах.

Памятные вещи с родных миров

Аколит хранит какую-то вещицу, напоминающую ему о месте, где он родился. Для вашего персонажа эта грошовая безделушка – бесценное напоминание о его прошлой, ничем не омраченной жизни. Игроку стоит подумать над тем, что это за вещь, как аколит её получил и какое она имеет значение для персонажа – возможно, это — частица его родины, семейная реликвия или что-то, напоминающее о важном событии в жизни аколита.

Большинство подобных сувениров не имеет реального применения в игровой механике, как правило, это просто безделушки, которые персонаж может вертеть в руках во время тяжких раздумий или коротая долгие часы со своими товарищами во время путешествия в варпе. Эта ценная для аколита вещица может укрепить его дух в минуту нужды или напомнить о том, как высоко он поднялся и с чего начинал.

Сделайте бросок 1к100 по таблице, чтобы определить, каким сувениром запасся ваш аколит. При выпадении дубля (11, 22, 33, и т. д.), вы можете бросить ещё раз, чтобы получить второй предмет.

Памятные вещи с родных миров

Бросок к100	Мир смерти	Мир-сад	Исследовательская станция
01-05	Мятая идентификационная бирка (не ваша)	Отрезок шелковой ленты (10 сантиметров)	Жестяная коробка для чернил (пустая)
06-10	Окровавленные лохмотья	Мешочек отличного черного гравия	Свиток испачканного пергамента
11-15	Кусок шкуры рептилии (10 сантиметров)	Многокрасочный цветок (засушенный)	Сумка для дата-планшета
16-20	Фрагмент кости черепа (вашего?)	Осколок челнока Аквила	Комок оплавленного свечного воска
21-25	Высушенное щупальце растения (5 сантиметров)	Кожаные туфли	Широкий солнцезащитный щиток
26-30	Похожие на металл фрагменты скорлупы яйца	Обгорелый брусок для розжига	Фокусирующая линза (треснувшая)
31-35	Ловушка на зверя (погнутая)	Флакон родной воды	Лента для перевязки свитков
36-40	Бедренная кость ксеноса	Струна фамильной лиры	Кончик автопера (затупившийся)
41-45	Помеченная зубами гильза болтера	Лапка маленького животного (сохранившаяся)	Сборник гимнов машинным духам
46-50	Отрезок плетеной лозы (10 сантиметров)	Отрезок плетеных волос (ваших)	Мягко светящийся камень
51-55	Кусок вулканической породы	Фрагмент ксеноматериала	Переключатель-тумблер
56-60	Бионическая рука (оплавленная)	Мешочек связанных веток	Фрагмент лицевой панели скафандра
61-65	Браслет из человеческих зубов	Кусочек медовых сот	Маленькое окаменелое существо (2 сантиметра)
66-70	Бандана	Маленький полированный камень	Перчатка от рад-щита (порванная)
71-75	Мешочек слегка токсичной почвы	Плащ из тонкой ткани	Отрезок дырявой трубки (10 сантиметров)
76-80	Тяжелый ботинок со стальным носком	Склянка древесного сока	Ауспекс-зонд (сломанный)
81-85	Расколотый зуб хищника	Бамбуковая флейта	Комплект маленьких штангенциркулей (неисправен)
86-90	Кусок жевательной косточки	Кисть для рисования	Маленький брусок угля
91-95	Сегмент ножки насекомого (5 сантиметров)	Камень со странными отметинами	Циферблат с записывающей станции
96-100	Поношенная кожаная безрукавка	Длинное переливающееся перо	Секция сгоревшего кабеля (5 сантиметров)

Памятные вещи предыстории

Такие сувениры, как и памятные вещи с родных миров, должны углубить личность персонажа и рассказывать о событиях, случившихся с ним в те времена, когда он ещё не служил Инквизиции. Возможно, подобные побрякушки, давным-давно осевшие в карманах персонажа, покажутся бесполезным хламом всем остальным людям – кроме, быть может, коллег, что узнают по этим безделушкам человека, идущего тем же путем, что и они. Например, только товарищ-гвардеец сможет понять смысл флага, обгоревшего определенным образом.

Аналогичным образом памятные вещи могут раскрывать факты из прошлого персонажа или даже служить секретным способом привлечь внимание. Подобно памятным вещам с родных миров эти предметы должны использоваться для формирования слоёв личной истории персонажа, особенно из тех времён, когда он ещё не служил инквизитору.

Найдите соответствующую предысторию в таблице ниже и бросьте 1к100, чтобы определить, какой сувенир, связанный с профессией или обучением аколита, остался с ним надолго, пережив много других куда более ценных вещей, которые владелец продал или потерял. Если вы выбросили дубль (11, 22, 33 и т. д.), вы можете бросить 1к100 ещё раз.

Памятные вещи предыстории

Бросок к100	Еретех	Имперский Флот	Флот Вольного Торговца
01-05	Электродвижущий зонд (погнутый)	Провода от торпедного сенсориума	Обгоревший пергамент
06-10	Отрезок изношенных проводов (20 сантиметров)	Набор для чистки обуви	Шарф, запятнанный кровью ксеносов
11-15	Увеличительное стекло (поцарапанное)	Знаки различия с родного корабля	Мешочек с металлическим грунтом
16-20	Керамический гаечный ключ	Мешочек с кисточками от униформы мостика	Богато украшенное пальто
21-25	Осколок силиката изоляции	Осколок силиката изоляции	Пилка для ногтей
26-30	Сумка маленьких металлических шестерней	Обожженная радиацией печать чистоты	Древнее перо для письма
31-35	Запятнанный ихором крюк	Фрагмент бронежилета	Декоративная жестянка с молотым лхо
36-40	Осколок магнетического стекла	Офицерская дубинка	Пучок перьев ксеноса
41-45	Сегмент плазменной катушки	Осколок фамильной сабли	Платок с иконографией флота
46-50	Фрагмент неизвестного металла	Большой металлический ключ	Археотехническая энергоячейка (сломанная)
51-55	Запечатанный тюбик ихора ксеноса	Ремень от дробовика	Коготь чуждой твари
56-60	Фульгурит в форме руки	Фамильная медаль в бархатном футляре	Ржавый латунный секстант
61-65	Артериальный зажим (неисправен)	Фрагмент обожженного лэнс-орудием корпуса	Фляжка с выпивкой (к сожалению, пустая)
66-70	Черепной разъем (не ваш)	Белые перчатки	Табличка с рунами чужаков
71-75	Микропроводник энергии (оплавленный)	Монокль(треснутый)	Кость пальца ксеноса
76-80	Скальпель (сломанный)	Рукоятка шокового кнута	Камень от рефракторного поля (расколотый)
81-85	Кусочек ржавого материала	Сигнальный свисток	Плетеный отрезок бороды (5 сантиметров)
86-90	Склянка металлической стружки ксеносов	Впечатляющая награда(не ваша)	Треснувший диск сюрикенной катапульты
91-95	Гальванический насос	Большая пивная кружка из глины	Отличная шляпа
96-100	Поляризованные очки (треснутые)	Засаленные лохмотья	Варп-карта

НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ПОДДЕРЖКИ

Ассасин Каллидус

Минимум Влияния: 60
Стоимость Влияния: 11

Талант Связи (Официо Ассассинорум) уменьшает Стоимость Влияния на 2

Члены этого храма посвятили себя искусству обмана и специализируются на миссиях по проникновению и уничтожению. Используя поддельные лица и измененную плоть, они проникают во вражеские организации, пока не подгадают идеальный момент для убийства. Простая смерть часто бывает только началом; используя свой замаскированный облик, они могут взять личность убитых целей и ввести в заблуждение армию или привести жестокий бунт к распаду. Это может эффективно уничтожить целое воинство при помощи одного убийства, которое никогда не будет обнаружено. Часто их присутствие вскрывается только много месяцев спустя, когда находят аккуратно спрятанное тело. Было установлено, что уникальные дисциплины и препараты, используемые в рамках обучения Каллидус, наиболее эффективны с женским телом, потому члены этого храма являются почти исключительно женщинами.

Ассасин Калидус				22
Г 3 (01-10) 9			НР 65	НС 70	С 6 45
Пр 3 (11-20) 9	Ар 3 (21-30) 9		В 6 44	Лов 64	Инт 51
К 3 (31-70) 9			Вос 58	СВ 55	Общ 65
Пн 3 (71-85) 9	Лн 3 (86-00) 9		Вл 48		
Полу. 6	Полн.12	Натиск 18	Бег 36	Угроза 31
Нейронный измельчитель			Класс Пистолет	
Дальн. 20 м	СкС О/–/–		Урон 2к10+5 (Э)†	
Проб. 0	Обой. 8	Перез. 1 ПД	Вес 3 кг	Дост. ПУ
Специальное: Надёжное, Шоковое, Распыляющее				
Отравленные лезвия			Класс Рукопашное	
Дальн. 18 м.	СкС —		Урон 1к10+6^{вС} (Р)	
Проб. 1	Обой. —	Перез. —	Вес 0,5 кг	Дост. ОР
Специальное: Бритвенно-острое, Токсичное (4)				
Фазовый меч			Класс Рукопашное	
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+10$^{4+вС}$(Р)	
Проб. ††	Обой. —	Перез. —	Вес 2 кг	Дост. ПУ
Специальное:				

Умения: Акробатика (Л) +10, Атлетика (С) +10, Бдительность (Вос) +20, Обаяние (Общ) +20, Обман (Общ) +20, Уклонение (Л) +20, Запугивание (С) +10, Парирование (НС) +10, Безопасность (Инт) +20, Скрытность (Л) +20, Выживание (Вос) +20, Ремесло (Химик) (Инт) +20

Таланты: Амбидекстр, Удар Ассасина, Мастер Клинка, Мягкое Приземление, Мастер Боя, Боевое Чутье, Контратака, Работа Под Прикрытием, Несущий Смерть (Рукопашное), Отврати Ведьмовство, Выучка с Экзотическим Оружием (нейронный измельчитель, фазовый меч), Лицо в Толпе, Убийственный Удар, Храмовый Ассасин, Обоерукий Мастер (Рукопашное, Дальнобойное), Обоерукий Воин (Рукопашное, Дальнобойное), Костолом

Храмовый Ассасин: Ассасин Каллидус довела до предела своё физическое и боевое обучение, что позволяет ей перебрасывать любые проверки Акробатики или Атлетики. Кроме того, у нее есть число дополнительных Реакций каждый раунд, равное её бонусу Ловкости (6), которые могут быть использованы только для проверок Избегания. Она все ещё может попытаться Ускользнуть от одной атаки лишь единожды. По решению МИ этот талант также позволяет ей предпринимать проверки Ускользания, когда в ином случае они были бы невозможны, позволяя ей Уклоняться от больших взрывов, опускающейся ноги титана «Полководец» или невидимой психической атаки.

Черты: Потустороний, Сверхъестественная Сила (2), Сверхъестественная Выносливость (2)

Снаряжение: Шлем Каллидус (включает инфракрасные очки, микро-бусину, противогаз и респиратор), четыре дозы полиморфина, четыре магазина для нейронного измельчителя,

магнокуляры, личный медицинский набор, пикт-рекордер, комбинезон из синтекожи, вокс-кастер

Очки Судьбы: 2

Полиморфин: Этот экзотический препарат, в сочетании с обширным обучением Каллидус, позволяет убийце менять свою плоть, чтобы принять вид почти любого человека или даже гуманоидного чужака. Его можно использовать, чтобы принять конкретный внешний вид, если использующий видел и изучал цель, а также более общую маскировку, когда подробные изменения не нужны.

Препарат требует 2 Полных действия (или 5 минут повествовательного времени) для активации и завершения трансформации. Пока происходит полиморфиновая трансформация, пользователь получает черту Страх (1). Эффект препарата длится 2 часа, но пользователь может вернуться к своей естественной форме досрочно, пройдя Серьезную (+0) проверку Силы Воли. Повторное использование препарата в течение 2 часов после последнего применения вызывает 1 Усталость.

Персонаж не из храма Каллидус может принимать лишь формы, близкие к его собственной, поскольку ему не хватает хирургических имплантатов, необходимых для радикальных преобразований. Он должен пройти Очень Трудную (-30) проверку Силы Воли, чтобы контролировать эффекты препарата. Провал означает, что трансформация пошла наперекосяк; пользователь получает 1 Усталость за каждую степень провала и становится отвратительной смесью его текущей и желаемой форм в течение следующих 30 минут.

После успешного применения полиморфин предоставляет пользователю +20 бонус для проверок Взаимодействия в ситуациях, когда приобретенный внешний вид был бы желательным. Например, вид знаменитого генерала Имперской Гвардии поможет получить доступ к бункеру, а вид лидера мутантов — нет.

† Урон, нанесенный нейронным измельчителем, игнорирует броню, понижается бонусом Силы Воли вместо бонуса Выносливости и всегда приходит в голову. Он не может быть применен к технике, местности или аналогичным объектам, не обладающим характеристикой Силы Воли.

†† Урон от фазового меча игнорирует доспехи и силовые поля, а враги не могут парировать атаку этим оружием.

Вольные торговцы и первопроходцы эльдар

Игроки могут также использовать следующих НИП из ОКП «Dark Heresy» в качестве персонажей поддержки. У всех есть соответствующие таланты по выучке с оружием, связанные с их стандартным вооружением.

Эльдар-первопроходец

Персонаж поддержки первопроходец эльдар использует правила из профиля НИП на странице 510 ОКП «Dark Heresy» и имеет 2 очка судьбы.

Минимум Влияния: 55 **Стоимость Влияния**: 7

Талант Связи (Эльдары Рукотворных Миров) уменьшает Стоимость Влияния на 2

Вольный Торговец

Персонаж поддержки вольный торговец использует правила из профиля НИП на странице 492 ОКП «Dark Heresy» и имеет 2 очка судьбы.

Минимум Влияния: 50 **Стоимость Влияния**: 5

Талант Связи (Вольные Торговцы) уменьшает Стоимость Влияния на 2

Крууты-наёмники и карсары орков

Игроки могут также использовать следующих НИП из этой книги в качестве персонажей поддержки. У всех есть соответствующие таланты по выучке с оружием, связанные с их стандартным вооружением.

Круут-наёмник

Персонаж поддержки круут-наемник использует правила из профиля НИП на странице 113 и имеет 2 очка Судьбы.

Минимум Влияния: 40 **Стоимость Влияния**: 4

Талант Связи (Круут или Тау) уменьшает Стоимость Влияния на 2

Орк-карсар

Персонаж поддержки орк-карсар использует правила из профиля НИП на странице 97 и имеет 2 очка Судьбы.

Минимум Влияния: 40 **Стоимость Влияния**: 4

Талант Связи (Вольные Торговцы) уменьшает Стоимость Влияния на 2

Сслит-наемник

Персонаж поддержки сслит-наемник использует правила из профиля НИП на странице 133 и имеет 2 очка судьбы.

Минимум Влияния: 45 **Стоимость Влияния**: 6

Талант Связи (Темные Эльдар) уменьшает Стоимость Влияния на 2

Ксено-арсенал

«Перестань нервничать. Я точно знаю, как эта штуковина работает».

– последние слова Акена Линца, контрабандиста Безликой Торговли

Окруженное, превзойденное количеством, атакованное со всех сторон галактики, человечество существует на лезвии ножа перед лицом чуждой угрозы. Будь то жестокие орки, скрытные эльдар, неуловимые круутs или остатки множества неизвестных, вымерших цивилизаций чужаков, но сектор Аскеллон уже давно столкнулся с изобилием нечеловеческих угроз. Ордо Ксенос противостоит этим опасностям, все его инквизиторы и их аколиты весьма сведущи в странных и ужасных технологиях, которые чужаки используют для разрушения трудов человечества.

В этом разделе описано снаряжение, используемое членами Ордо Ксенос и их агентами в секторе Аскеллон, а также множество ксенотехнологий всевозможных чуждых рас. Кроме того, в нем содержатся правила для новых типов транспортных средств и реликвий ксеносов — древних и чуждых устройств, которые можно датировать самыми ранними днями Аскеллона.

Если не указано иное, использование каждого оружия в этом разделе без штрафа требует наличия уникального таланта Выучка С Экзотическим Оружием. Кроме того, боеприпасы для чуждого вооружения, такого, как сюрикенные катапульты эльдар или винтовки круутов, имеют такую же доступность, как и само оружие, а не доступнее на один уровень как обычно. По усмотрению МИ открытая демонстрация оружия или снаряжения ксеносов может понизить Секретность отряда.

Модификации и ремонт снаряжения ксеносов

Внутреннее устройство большей части снаряжения ксеносов остаётся полной тайной для человечества. Просто понять, как оно работает, достаточно сложно, не говоря уже о ремонте или модификации такой непознаваемой технологии. Чтобы восстановить или модифицировать снаряжение ксеносов, персонаж должен сначала пройти Трудную (-20) проверку Запретного Знания, а специализация Запретного Знания должна быть такой же, как и у чуждой расы, которая создала вещь (если это неизвестно, то предмет не может быть отремонтирован или модифицирован — он попросту слишком чужероден!). Обратите внимание, к этой проверке можно получить бонус от помощи другого аколита, как указано на странице 29 ОКП «Dark Heresy». Предмет ремонтируется или модифицируется по правилам на страницах 173 или 197 ОКП «Dark Heresy». На проверку накладывается базовый -20 штраф из-за чужой природы предмета, но при этом даётся +5 бонус за каждую степень успеха проверки Запретного Знания. Например, аколит, который хочет добавить расширенный магазин к обычной сюрикенной катапульте, сначала должен был пройти проверку Запретного Знания (Ксенос — Эльдар Рукотворных миров) прежде, чем пытаться его модифицировать.

Арсенал Империалис

Инквизиторы Ордо Ксенос и их аколиты используют множество уникальных устройств для достижения своих целей. Многие из них чрезвычайно опасны и часто рассматриваются как граничащие с ересью.

Адаптивный логис-механизм

Многие еретически продвинутые чужеродные виды используют тайные шифры и механические системы, выходящие далеко за пределы понимания Адептус Механикус. Тем не менее, техножрецы-эксплораторы Ядра Тета восстановили археотехнические устройства из прошлого Аскеллона, которые могут посрамить чужака и показать превосходство Омниссии. Адаптивный логис-механизм использует натиск машинных духов, химические вещества, электромагнитные импульсы и другие силовые средства для проникновения в чуждые сети и обеспечения их доступности агентам Империума.

Чтобы использовать адаптивный логис-механизм, аколит должен поместить его на вычислительную машину чужаков, замок или другое интерфейсное устройство, которое он хочет взломать, и сделать Сложную (-20) проверку Безопасности. В случае успеха механизм получает доступ к чуждому устройству и в рамках последующих проверок для персонажа оно не отличается от любого другого когитатора или электронного замка. Адаптивному логис-механизму требуется 5 минут, чтобы получить доступ к базовой системе чужаков, на 30 секунд меньше за каждую степень успеха на проверке Безопасности (но не меньше 30 секунд).

Силовой клинок Десолеума

Этот клинок представляет из себя небольшое, но смертельное силовое оружие, которое закрепляется на легко скрываемом пружинном браслете. Оно популярно в равной степени как среди главарей банд, так и ассасинов.

Этот клинок — силовой, и, следовательно, требует талант Выучка с Оружием (Силовое). У него есть модификация Компактное (см. страницу 198 ОКП «Dark Heresy»).

Наперстное оружие

Невообразимо продвинутое наперстное оружие загадочных джокаэро легко надевается на палец хозяина в качестве кольца и срабатывает по простому прикосновению к кнопке или сжатию. Само оружие весьма различается и, похоже, никогда полностью не исчерпывает боеприпасы, а аспекты его конструкции остаются загадкой для Адептус Механикус.

Таблица 2-1: Арсенал Империалис на следующей странице включает в себя наиболее распространенное оружие с профилем лаз-пистолета. Другие виды оружия могут включать огнемет, грави-пистолет, инферно-пистолет, игольный пистолет, плазменный пистолет и другие по решению МИ, с использованием урона, пробиваемости и черт оружия. Скорострельность, дальнобойность и размер магазина всегда меняются на те, что указаны в таблице 2-1: Арсенал Империалис независимо от обычных значений оружия. Наперстное оружие носится как кольцо и не мешает руке

Таблица 2-1: Арсенал Империалис

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	Проб.	Об.	Перез.	Особое	Вес	Доступность
Адаптивный логис-механизм	–	–	–	–	–	–	–	–	4 кг.	Чрезвычайно Редко
Силовой клинок Десолеума	Рукопашное	–	–	1к10+3 Э	5	–	–	Силовое Поле	2 кг.	Очень Редко
Наперстное оружие	Пистолет	3 м.	О/–/–	1к10+2 Э	0	1	–	Надёжное	0.5 кг.	Почти Уникально
Игольный пистолет "Огненный Дух"	Пистолет	30 м.	–/4/8	1к10+2 Р	2	16	2 Полн.	Неточное, Токсичное (2)	1.5 кг.	Чрезвычайно Редко
Сверкающий щит	–	–	–	–	–	–	–	–	3 кг.	Чрезвычайно Редко
Призрачный клинок	Рукопашное	–	–	1к10+5 Э	6	–	–	Разящее (4), Бритвенно-о-строе, Перегре-вающееся	6 кг.	Чрезвычайно Редко
Гравитонная граната	Метательное	3хбС	О/–/–	1к10+5 Э	7	1	–	Взрыв (3), Оглушающее (3), Гравитонное	1 кг.	Почти Уникально
Гравитонный молот	Рукопашное	–	–	1к10+7 У	7	–	–	Оглушающее (3), Гравитонное	8 кг.	Почти Уникально
Голо-спектромер	Пистолет	600 м.	О/–/–	–	–	1	–	–	6 кг.	Очень Редко
Интеграционная пушка	Тяжёлое	100 м.	О/–/–	4к10+4 У	8	6	3 Полн.	Взрыв (5), Оглушающее (0), Неточное	65 кг.	Почти Уникально
Трубочный пистолет	Ручное	120 м.	О/–/–	†	†	3	Полн.	†	6 кг.	Очень Редко
Трубочный пистолет (Транквилизатор)	–	–	–	–	0	–	–	Оглушающее (5), Надёжное	–	Очень Редко
Трубочный пистолет (Отравляющий)	–	–	–	1к10+1 У	3	–	–	Надёжное, Токсичное (4)	–	Редко
Серебряный щит††	Рукопашное	–	–	1к5+1 У	1	–	–	Защитное	5 кг.	Чрезвычайно Редко
Стазис-клетка	–	–	–	–	–	–	–	–	6 кг.	Чрезвычайно Редко

† Эти атрибуты и дополнительные специальные качества зависят от типа боеприпаса.

†† Обеспечивает 4 ОБ Корпусу и держащей щит Руке (бонус возрастает до 8 ОБ против оружия наносящего Энергетический урон). Бонус сочетается с имеющейся бронёй.

выполнять другие задачи. Для перезарядки между выстрелами ему требуется один час, оружие нельзя модифицировать и его Доступность всегда Почти Уникальное.

Игольный пистолет «Огненный Дух»

Конструкция, обычная как среди ассасинов, так и для тех, кто хочет оставаться незаметным, благодаря чему она популярна на Мире Снопа. «Огненный Дух» использует запястное крепление. Обладая огромной скорострельностью, оружие часто в течение нескольких секунд истощает запас боеприпасов, хранящихся в магазине под предплечьем.

«Огненный Дух» имеет модификации Компактное, Запястное Крепление и Глушитель (см. страницу 198 ОКП «Dark Heresy»)

Сверкающий щит типа «Магнус»

Известный своими силовыми полями Церикс Магнус сохранил многие шаблоны из времен, предшествующих приведению к Согласию. Сверкающий щит, первоначально разработанный для защиты техники мира-кузни, является одним из таких устройств, и инквизиторы, имеющие тесные связи с тех-магиками этой планеты, иногда получают доступ к этой великолепной форме защиты.

Сверкающий щит имеет рейтинг защиты 25, который удваивается против оружия с качествами Взрыв или Распыляющее. Если щит перегружен, он наносит носителю 1к10 энергетического урона, который игнорирует бонус Выносливости и Броню.

Призрачный клинок

По итогам Имперского Согласия магики Ядра Тета поручились создать копию таинственных фазовых мечей храма ассасинов Каллидус. Не будучи в состоянии действительно воспроизвести конструкцию, в том числе из-за недостатка примеров для изучения, созданное в итоге оружие равно опасно и для хозяина, и для жертвы.

Когда призрачный клинок перегревается, он повреждается и считается обычным мечом, пока не будет отремонтирован. Его вес включает в себя заплечный источник питания.

Гравитонная граната

Исключительно редкие гравитонные гранаты часто используются лишь элитными силами Адептус Механикус или могущественными инквизиторами в качестве последнего средства для поражения как сильно бронированных врагов, так и техники.

Гравитонный молот

Необычное изобретение для рукопашного боя, это оружие является результатом почти еретических экспериментов на Ядре Тета, включающих гравитонные технологии и личный бой. Многие передаются от инквизитора к инквизитору во время обряда вознесения аколитов в секторе.

Гравитонный молот — двуручное оружие.

Голо-спектрометр

Голо-спектрометр, состоящий из мощной пусковой установки, дальномерного пикт-рекордера и голографического дисплея, позволяет пользователю исследовать большую площадь, чтобы планировать перемещения, искать цели или даже находить направление. Направленная ввысь, компактная пусковая установка выстреливает рекордер размером с кулак на несколько сотен метров вертикально в воздух, где он парит на крошечной гравитационной платформе, передавая то, что видит, на трехмерный голографический дисплей на базовом блоке. По мере смещения пользователем точки обзора парящий рекордер позволяет оператору обозревать пространство на многие километры в любом направлении. Простым щелчком переключателя рекордер находит базовое устройство и возвращается к пусковой установке за несколько секунд.

Для успешного запуска голо-спектрометра в воздух необходимо пройти **Серьезную (+0) проверку Техпользования**, после чего пользователь получает визуальную картину области из нескольких километров под парящим пикт-рекордером. Интерфейс управления позволяет аколиту масштабировать и выделять части дисплея, а поворот на месте заставляет и рекордер над ним повернуться, что позволяет аколиту обследовать область вокруг него очень подробно, и это дает бонус +20 проверкам Навигации (Наземная), Выживания (Выслеживание) и Проницательности. Рекордер может оставаться в воздухе в течение 5 часов прежде, чем его батарея будет исчерпана.

Интеграционная пушка типа «Тета»

Еще одна эксцентричная конструкция Ядра Тета, эта пушка использует принципы гравитационного оружия, но с совершенно иным эффектом. Она выпускает пульсирующую сферу гравитационной энергии, которая разрушается при контакте. Секунду спустя быстрое увеличение массы притягивает все вокруг к эпицентру и ломает с невероятной силой.

После выстрела пушка создает гравитационную аномалию в области, равной её черте Взрыв, которая сохраняется в течении 1к5 раундов. Всякий раз, когда персонаж начинает свой ход в этой области, он должен пройти Тяжелую (-20) проверку Уклонения (Сила). Если она провалена, персонаж обездвижен до конца своего хода и получает одно автоматическое попадание на 4к10 Ударного урона с пробиваемостью 8 в случайно определенную зону.

Трубочный пистолет типа «Бинари»

Первоначально созданный для выстрела токсинами и специально разработанными для борьбы с ксеноугрозами Аскеллона, трубочный пистолет стал бы редким и крайне желанным оружием для инквизиторов и вольных торговцев, если бы не канцелярская ошибка, из-за которой Бинарный Сильванус произвёл его в огромных количествах. Этот высокооцененный пистолет, стреляющий дротиками, захлестнул Безликую Торговлю, где преступники и контрабандисты используют легкодоступные химикаты для

поимки ценных зверей на продажу, работорговли и других недобросовестных целей.

При приобретении трубочный пистолет поставляется с одним магазином снарядов-транквилизаторов и одним магазином отравленных патронов, это единственные боеприпасы, которые он может использовать. На это оружии установлена модификация Глушитель.

Серебряный щит

Покрытый редкой разновидностью своеобразного вещества, используемого для изготовления зеркальной ткани Воксиса, этот элегантный щит покрыт безупречной зеркальной отделкой, которая отводит в сторону энергетические атаки так же, как зеркальная ткань отражает свет. Его защитные свойства были обнаружены случайно, и анализ со стороны многих в техножречестве Аскеллона до сих пор не показал, как он достигает этого без помощи каких-либо настоящих технологий силового поля. Некоторые из Стражи Слоновой кости с Воксис Прим модифицируют свои щиты, добавляя туда небольшие жаровни, чтоб лучше освещать путь во время патрулирования бесконечных подземных тоннелей.

Стазис-клетка

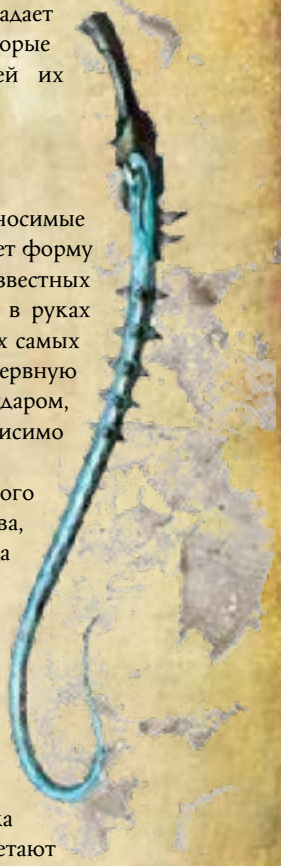
Стазис-клетка представляет собой быстрый и портативный метод хранения ксеносуществ для дальнейшего изучения. Благословленные на применение во время одной из многих аскеллонских Войн очищения против нынешне забытой расы чужаков, многие до сих пор используется инквизиторами Ордо Ксенос, элитными охотниками за головами и ловцами Безликой Торговли.

Стазис-клетка создает поле, достаточное для удержание кого угодно с чертой Размер 7 или ниже, но без черты Бестелесный, течение 5 часов (при использовании батареи) или неограниченно долго при подключении к источнику питания. Существо внутри не может предпринимать никаких действий, а персонажи снаружи не могут атаковать или взаимодействовать с чем-либо внутри. Сама клетка компактна и разворачивается в плоскую круглую площадку шириной в три метра. Она дистанционно активируется с помощью небольшого механизма. После активации способна парить со своим заключенным в двух метрах над землей и при желании её можно тащить или буксировать.

Творения эльдар

Овладевшие технологией раньше, чем человечество впервые покинуло поверхность Святой Терры, эльдар создают оснащение, которое далеко превосходит арсеналы меньших рас. Будь то эльдар с миров-кораблей или пиратских флотилий, темных врат Паутины или миров-садов, их вооружение обладает красотой и элегантностью, которые перекликаются с трагической историей их некогда могущественной империи.

Агонизатор



Оружие, способное вызвать невыносимые страдания. Агонизатор обычно принимает форму шипастого хлыста, изготовленного из неизвестных ксеноматериалов. Оружие, редкое даже в руках самых радикальных инквизиторов или их самых жестоких аколитов. Он перегружает нервную систему цели с каждым мучительным ударом, нанося ужасный нейронный урон независимо от размера или её защиты.

Когда персонаж страдает от критического урона атаки агонизатора Лучшего качества, его характеристика Восприятия навсегда уменьшается на 1к5.

Клон-поле

Клон-поля создают ряд совершенных голографических дубликатов, чтобы запутать и отвлечь противников. Каждый дубликат движется совершенно синхронно, скользя и перемещаясь, пока вражеские лезвия и пули безвредно пролетают сквозь него.

Носитель активного клон-поля удваивает свои успехи в успешных проверках Уклонения. Один раз за раунд персонаж, носящий активное клон-поле, может повторно совершить проваленную проверку Уклонения. Наконец, персонаж с активным клон-полем получает одну дополнительную реакцию каждый раунд, которую он может использовать только для выполнения реакции Избегания.

Плазменная граната эльдар

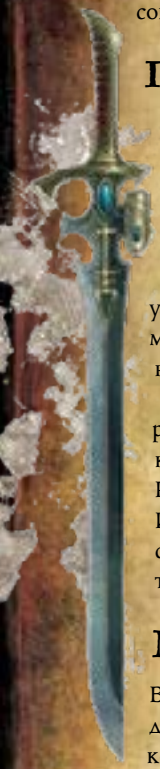
Эти гранаты, значительно превосходящие грубые и нестабильные разработки Адептус Механикус, обеспечивают сфокусированный взрыв интенсивного тепла и электромагнитных помех, которые оставляют выживших врагов дезориентированными. Запас этих гранат — редкая находка, а одиночные гранаты часто уходят за умопомрачительную цену в убежищах Безликой Торговли.

Силовой меч эльдар

Сияющее, элегантное оружие, способное посрамить конструкции любого мира-кузни Аскеллона. Легковесная рукоять и отточенный баланс делают силовой меч эльдар

отличным дуэльным клинком. Его часто воспринимают как признак статуса как среди вольных торговцев, так и инквизиторов Ордо Ксенос этого сектора — дар от союзников-чужаков или трофей из битвы.

Поцелуй арлекина



Очень немногие в Аскеллоне стали свидетелями ужасающей разрушительной силы «поцелуя арлекина», но репутация оружия хорошо известна. Характерное оружие непостижимых арлекинов имеет форму длинной трубки, выступающей из предплечья. В момент удара по цели оно выбрасывает прядь мононити, которая быстро вонзается в любую незащищенную плоть или брешь в доспехе.

Как только она проходит в плоть, прядь расширяется, превращая органы в кашу и кромсая внутренности за считанные секунды. Редкое по меркам эльдар, не говоря уже о Империуме, это оружие очень престижно, даже среди тех, кто с неодобрением смотрит на использование технологий ксеносов.

Мерцающий щит

Внешняя оболочка мерцающего щита, покрытая драгоценными камнями, скрывает мощное силовое поле, которое простирается вокруг хозяина, защищая и его, и ближайших союзников.

Мерцающий щит имеет рейтинг защиты 30 и его защитное поле распространяется в радиусе 5 метров. Оно защищает всех внутри как от рукопашных, так и от дальнобойных атак, кроме тех, что совершены внутри радиуса.

Осколковый карабин

Более компактный вариант обычной осколковой винтовки, это оружие часто используется при абордаже для захвата свежих рабов, а также было замечено у некоторых наемных отрядов ксеносов, действующих в космосе Аскеллона. Хотя оно имеет более короткую дистанцию, осколковый карабин компенсирует это большей огневой мощью.

Сюрикенная катапульта

Стандартное вооружение для жителей-солдат эльдарских миров-кораблей, как и все сюрикенное оружие, оно используют гравитационные ускорители для стрельбы нарезанными кусками пласти-кристалла с огромной скоростью. Град бритвенно-острых дисков может разрезать отдельные части раньше, чем цель поймет, что атакована.

Сюрикенная пушка

Самое мощное переносное сюрикенное оружие, эти пушки могут рвать на части легкую броню. Весьма полезны для истребления целых групп, поскольку каждая очередь выпускает залп ужасающей огневой мощи.

Сюрикенный пистолет

Сравнительно распространенное оружие по меркам вооружения эльдар. Многие члены Безликой Торговли щеголяют с одним из этих пистолетов, как для впечатления, так и для устрашения. Участники Лазурного Пакта особенно восторгаются ими, как признаком их мастерства в контрабанде устройств эльдар.

Осколковая пушка

Большие, но все ещё относительно легкие, осколковые пушки могут пробивать личную броню, чтобы гарантировать попадание отравленных боеприпасов, терзающих плоть на радость их владельцев.

Таблица 2-2: Творения эльдар

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	Проб.	Об.	Перез.	Особое	Вес	Доступность
Агонизатор	Рукопашное	3 м.	–	1к10+3 Э	6	–	–	Гибкое, Силовое Поле, Разрывное, Шоковое	2 кг.	Чрезвычайно Редко
Клон-поле	–	–	–	–	–	–	–	–	0.5 кг.	Почти Уникально
Плазменная граната эльдар	Метательное	бСх3	О/–/–	1к10+8 Э	8	1	–	Взрыв (4), Шоковое	0.5 кг.	Очень Редко
Силовой меч эльдар	Рукопашное	–	–	1к10+5 Э	4	–	–	Разящее (4), Разрывное	1 кг.	Чрезвычайно Редко
Поцелуй арлекина	Рукопашное	–	–	1к10+8 †Р	10	–	–	Сбалансированное, Силовое Поле	1 кг.	Чрезвычайно Редко
Осколковый карабин	Ручное	60 м.	О/3/5	1к10+2 Р	3	150	2 Полн.	Шторм, Токсичное (1)	3 кг.	Чрезвычайно Редко
Мерцающий щит	–	–	–	-	–	–	–	–	1 кг.	Почти Уникально
Сюрикенная пушка††	Тяжёлое	60 м.	–/–/10	1к10+6 Р	4	200	2 Полн.	Бритвенно-острое, Надёжное	18 кг.	Чрезвычайно Редко
Сюрикенная катапульта	Ручное	80 м.	О/3/10	1к10+4 Р	3	120	Полн.	Бритвенно-острое, Надёжное	2.5 кг.	Чрезвычайно Редко
Сюрикенный пистолет	Пистолет	30 м.	О/3/–	1к10+4 Р	3	60	Полн.	Бритвенно-острое, Надёжное	1.2 кг.	Очень Редко
Осколковая пушка	Тяжёлое	110 м.	–/–/10	1к10+5 Р	4	300	3 Полн.	Разрывное, Токсичное (4)	5 кг.	Чрезвычайно Редко
Осколковый пистолет	Пистолет	30 м.	О/3/–	1к10+2 Р	3	120	2 Полн.	Токсичное (1)	1.5 кг.	Очень Редко
Осколковая винтовка	Ручное	80 м.	О/3/5	1к10+2 Р	3	180	2 Полн.	Токсичное (2)	2 кг.	Чрезвычайно Редко

† К наносимому поцелуем арлекина урону не добавляется бонус Силы носителя.

†† При использовании даёт стрелку черту Автостабилизация

Осколковый пистолет

Часто они встречаются как среди садистских рабовладельцев эльдар, так и среди тех, кто на них охотится. Эти пистолеты являются наименьшим видом осколкового оружия, но так же жестоки и смертельны, как и любые другие. Стреляя осколками отравленных кристаллов, они обеспечивают болезненную смерть.

Многие осколковые пистолеты оснащены примкнутыми клинками и в ближнем бою считаются ножами с модификацией Моно.

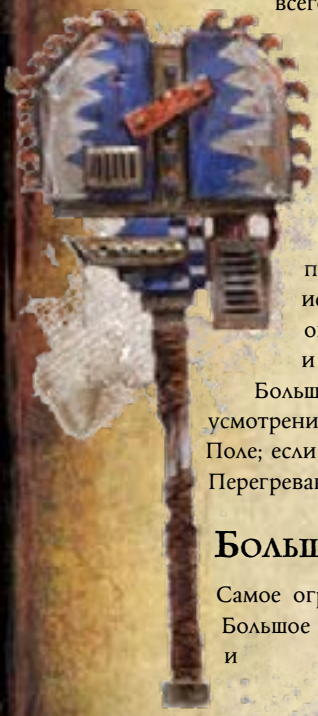
Осколковые винтовки

Эти винтовки — основное оружия для вылазок мрачных ксеносов за рабами и пиратских налетов. Часто единственным знаком таких нападений становятся остатки окровавленных кристаллических осколков, устилающие ныне пустые поселения или колонии.

Многие осколковые винтовки имеют устрашающие лезвия или металлические шипы и в ближнем бою считаются копьем с модификацией Моно.

Орочьи штуковины

Являющие собой полную противоположность изысканному снаряжению эльдар, орочьи технологии, пожалуй, самые грубые и беспорядочные среди известных человеку. Оружие орков тяжелое, лишено изящества и часто бросает вызов любому рациональному объяснению того, как оно действуют. Оркам ничто из этого не кажется недостатком, на самом деле они получают наибольшее удовольствие от оружия, которое лучше всего стукает, громче всего шумит или больше всего дымит.



Большое рубило

Большие рубилы выходят за пределы обычной конструкции рубил, часто включая в себя всевозможные жужжащие пилы, нестабильные энергетические поля и заостренные металлические "жубы", прикрепленные к лезвию. Чаще всего их используют нобы орков, которые с гордостью обрушивают свои большие рубилы на друзей и врагов с одинаковой безудержностью.

Большое рубило — двуручное оружие. По усмотрению МИ оно может иметь качество Силовое Поле; если это так, оно должно также иметь качество Перегревающееся.

Большое стреляло

Самое огромное стреляло из используемых орками. Большое стреляло разбрасывает грубые пули и гильзы во все стороны к большому удовольствию их владельцев. Пока они громкие и впечатляющие, немногие из зеленокожих заботятся о том, действительно ли они попадают в цель.

Поджига

Ужасное оружие неожиданной сложности — по крайне мере, по орочьим стандартам. Она сочетает в себе чрезвычайно взрывоопасный огнемет с опасной горелкой для коротких дистанций. Полезная для всего, от выпаса сквигов до прорезания отверстий в обшивке, так что поджиги выполняют множество функций в обществе орков.

Поджига имеет два профиля (один для рукопашного и один для дальнего боя), и для использования в обоих режимах требует двух рук. Ее вес включает в себя топливный бак за спиной.

Рубило

Рубило является квинтэссенцией орочьего вооружения и принимает множество различных форм: от массивных топоров до тяжелых мачете или простых аналогов цепных мечей. Практически каждый орк владеет рубилом определенного рода, а высокая смертоносность делает рубило чем-то большим, чем обычное рукопашное оружие.

Для любого персонажа, не являющегося орком, с бонусом Силы 3 или менее, рубило требует двух рук.

Ракитамёт

Немногим больше, чем огромная боеголовка, прикрепленная к примитивной пусковой установке. Это грубое дальнобойное оружие, ужасающе неточное и забитое достаточным количеством взрывчатки для уничтожения тяжелой техники, олицетворяет врожденную потребность орка заставлять вещи взрываться. Большинство орков находит простой акт стрельбы из него чрезвычайно веселым делом и поражение цели для них — почти что вторичный вопрос.

Стреляло

Помимо более специализированного вооружения, такого, как поджиги и ракитаметы, большая часть стрелкового вооружения орков заключается в коллекции огнестрельного оружия, называемого стрелялами. Поверхностно схожие с автоганами, стреляла швыряют тяжелые сделанные вручную пули, способные пробить в жертве отверстие размером с кулак. К счастью, орки какие угодно, но не меткие, и они в основном наслаждаются шумом, который это оружие создает при стрельбе.

Пуляло

Хотя и относительно небольшие, эти пистолеты переполнены даккой, как и любое другое орочье оружие. Вожаки банд и Безликие торговцы иногда носят их в качестве демонстрации своих жестоких боевых навыков, поскольку мало какое оружие

впечатляет преступников и еретиков так же, как оружие зеленокожих.

Бомба на палке

Бомба на палке состоит из взрывчатки, приделанной к концу короткой палки, и действующей как фраг-граната. Некоторые парни используют бомбы на палке, грубые, как и прочие изобретения орков, в качестве палиц, поскольку здоровенные размеры оружия делают его неожиданно эффективным для проламывания черепов.

Бомба на палке считается дубиной при использовании в рукопашном бою. Если персонаж провалил проверку Навыка Рукопашной с тремя или более степенями провала, она немедленно взрывается.

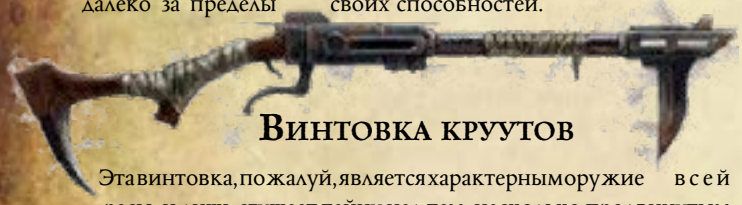
Таблица 2-3: Орочьи штуковины

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	Проб.	Об.	Перез.	Особое	Вес	Доступность
Большая рубила	Рукопашное	—	—	2к10 Р	2	—	—	Разрывное, Несбалансированное	10 кг.	Чрезвычайно Редко
Большое стреляло	Ручное	120 м.	–/–/10	1к10+6 У	2	60	2 Полн.	Неточное, Ненадёжное†	6 кг.	Очень Редко
Поджига (рукопашная)	Рукопашное	—	—	1к10+5 Э	5	—	—	Силовое Поле, Громоздкое	8 кг.	Очень Редко
Поджига (стрельба)	Ручное	20 м.	О/–/–	1к10+4 Э	2	6	Полн.	Зажигательное, Распыляющее, Ненадёжное†	8 кг.	Очень Редко
Рубила	Рукопашное	—	—	1к10+1 Р	2	—	—	Несбалансированное	1 кг.	Редко
Ракитамёт	Ручное	150 м.	О/–/–	2к10+5 В	6	1	Полн.	Взрыв (2), Неточное, Ненадёжное†	6 кг.	Очень Редко
Стреляло	Ручное	60 м.	О/3/–	1к10+4 У	0	30	Полн.	Неточное, Ненадёжное†	4 кг.	Редко
Пуляло	Пистолет	20 м.	О/3/–	1к10+4 У	0	18	Полн.	Неточное, Ненадёжное†	2 кг.	Редко
Бомбанапалке	Метательное	бСх3	О/–/–	2к10+5 В	1	1	Полн.	Взрыв (2), Ненадёжное†	1 кг.	Редко

† При использовании орком, оружие теряет качество Ненадёжное.

ОХОТНИЧЬЕ СНАРЯЖЕНИЕ КРУУТОВ

Даже те, кто хорошо разбирается в культурах ксеносов, считают эту странную птицеподобную расу загадкой. Оснащение круутов показывает определенный уровень технического мастерства, что противоречит их первобытному кочевому существованию. Аскеллонские наблюдатели отмечают широкий спектр сложного энергетического оружия в руках наемников-круутов, но не обнаружили никаких данных о том, как их создают, или почему в руках круутов они выходят далеко за пределы своих способностей.



Винтовка круутов

Эта винтовка, пожалуй, является характерным оружием всей расы, и лишь сгущает тайну над тем, насколько продвинутым видом крууты являются в действительности. В отличие от другого оружия, используемого круутами, оно кажется почти примитивным — простое устройство, украшенное тотемами и фетишами, а также снабженное клинком. Однако, оружие стреляет ничем иным, как плазмой, (или, в некоторых случаях, очень плотными снайперскими пулями) и на огромные дистанции. Самое распространенное оружие круутов в Аскеллоне, и оно по-прежнему обеспечивает торговцам хорошую прибыль.

При использовании в ближнем бою винтовка круутов считается посохом с модификацией Моно.

Фотонные гранаты

Фотонные гранаты — более эффективный тип имперской светошумовой гранаты, которые крууты используют, чтоб ошеломлять своих врагов. В сочетании с пронзительным визгом гранат взрыв ослепляет противников и делает их легкими жертвами для нападения.

Персонаж без защиты для глаз в радиусе взрыва детонирующей фотонной гранаты должен пройти **Обыденную (+0) проверку Ловкости** или ослепнуть на количество раундов, равное степеням его провала.

Импульсный карабин

В космосе Аскеллона немногие экземпляры импульсного оружия существуют вне рук круутов, что делает детали оружия ещё одним аспектом их загадки. Каждый импульсный карабин содержит встроенный гранатомет, позволяющий стрелять фотонными гранатами так же, как и стандартными импульсными плазменными боеприпасами.

Импульсный пистолет

Эти пистолеты, как и все импульсное оружие, имеют гироскопическую стабилизацию, увеличивающую точность стрельбы. Тем не менее, немногие крууты используют их, предпочитая остроту своих ножей и снабженных лезвиями винтовок, к недоумению аскеллонских представителей Магос Ксенологис.

Импульсная винтовка

Аскеллонский Культ Машины смотрит на импульсное оружие с презрением к его еретическим конструкциям, но многие ищут их, чтобы открыть методы, используемые оружием для сдерживания и выстреливания его характерных плазменных импульсов. Эту версию винтовки можно увидеть как в руках охотников на ксеносов, так и в охраняемых музеях дворян улья, желающих произвести впечатление на других коллекционеров чуждых артефактов.

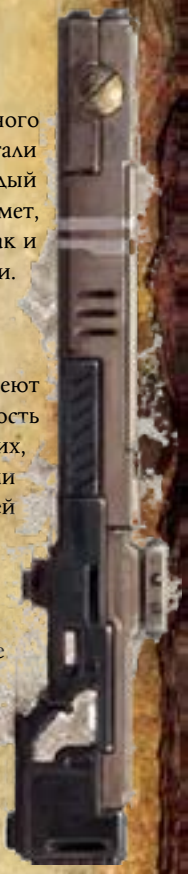


Таблица 2-4: Охотничье снаряжение круутов

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	Проб.	Об.	Перез.	Особое	Вес	Доступность
Винтовка круутов	Ручное	110 м.	†	†	†	†	†	–	6 кг.	Очень Редко
Винтовка круутов (Импульсные патроны)	–	–	О/2/–	1к10+5 Э	1	6	2 Полн.	–	–	–
Винтовка круутов (Снайперские патроны)	–	–	О/–/–	1к10+7 Р	5	1	Полу.	Точное	–	–
Фотонная граната	Метательное	3хбС	О/–/–	–	–	–	–	Взрыв (12)	0,5 кг.	Очень Редко
Импульсный карабин (Фотонная граната)	Ручное	60 м.	О/–/3	2к10+2 Э	4	24	Полн.	–	6 кг.	Чрезвычайно Редко
Импульсный карабин	—	60 м.	О/–/–	–	–	1	Полу.	Взрыв (12)	0,5 кг.	Очень Редко
Импульсный пистолет	Пистолет	40 м.	О/2/–	2к10+2 Э	4	16	Полу.	–	3 кг.	Чрезвычайно Редко
Импульсная винтовка	Ручное	150 м.	О/2/4	2к10+3 Э	4	36	Полу.	–	8 кг.	Чрезвычайно Редко

† Эти атрибуты зависят от используемого боеприпаса

Хранилище ксенооружия Д-216-98

Обнаруженное в М39 командой аскеллонских эксплораторов посреди мертвого мира на окраине Авентина хранилище, обозначенное, как Д-216-98, сперва казалось просто ещё одной коллекцией малопонятного оружия ксеносов. За прошедшие десятилетия адепты на Ядре Тета получали доклады о подобных хранилищах, разбросанных по всему сектору. Создатели оружия остаются загадкой, хотя техномагики и знатоки ксеносов считают, что оно является работой вида беспредельно древнего и злонамеренного. Инквизиторы с контактами среди эльдар особенно обеспокоены тем, что все больше и больше этих предметов всплывает в рейдах против Безликих торговцев, и что всё это является шепотом мертвой расы, которая может пробудиться, чтобы уничтожить Аскеллон — некронтир.

Аблятивный проектор

Наиболее распространенное оружие, обнаруженное в хранилище Д-216-98. Аблятивный проектор выпускает сияющий изумрудный луч, который за считанные секунды уничтожает вплоть до атомов плоть, броню и всё остальное, чего касается.

Каскадное копье

Первоначально считалось, что это — богато украшенный посох для ближнего боя, но случайная (и разрушительная) активация показала, что он также стреляет плотно сфокусированным пучком экзотических частиц с достаточной мощностью, чтоб расплавить корпус танка и превратить живое существо в золу.

Каскадное копье требует наличия двух рук, когда оно используется как оружие ближнего боя.

Сотрясающий лучемет

Это компактное оружие, по-видимому, использует форму антиматерии, которую ни один из техножрецов Аскеллона не может понять. Почти невидимая волна энергии яростно взрывается при контакте и может разрывать цели пополам за один выстрел.

Молекулярный клинок

Лезвие необычной формы, торчащее во все стороны от рукояти. Молекулярный клинок словно бы мерцает, исчезая и появляясь в реальности, и уничтожая все на своем пути.

Резонансная дуга

Когда адептам Ядра Тета удалось активировать это устройство, вместо ожидаемого экзотического пучка частиц оно выпустило одиночную дуговую молнию, которая танцевала по всей лаборатории. Техножрецы и сервиторы были убиты раньше, чем дуга рассеялась, оставив разбитую бионику и обожженные скелеты.

Когда персонаж, использующий резонансную дугу, выбрасывает 9 или 10 на уроне или убивает цель, дуга электричества идет от первоначальной цели к случайно выбранной в пределах 5 метров, нанося дополнительное автоматическое попадание в Корпус с обычным уроном оружия. Это дополнительное попадание может привести к дальнейшим дополнительным попаданиям, поскольку дуга скачет с цели на цель.

Таблица 2-5: Хранилище ксенооружия Д-216-98

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	Проб.	Об.	Перез.	Особое	Вес	Доступность
Аблятивный проектор	Ручное	100 м.	О/2/–	1к10+8 Э	5	–	–	Надёжное, Отмщающее (9)	10 кг.	Чрезвычайно Редко
Каскадное копье (рукопашная)	Рукопашное	–	–	1к10+6 Э	8	–	–	Оглушающее (1), Силовое Поле	6 кг.	Почти Уникально
Каскадное копье (стрельба)	Ручное	15 м.	О/–/–	1к10+12 Э	10	1	Полу.	Проверенное (5), Надёжное	6 кг.	Почти Уникально
Сотрясающий лучемет	Пистолет	30 м.	О/3/–	2к10+5 В	4	–	–	Оглушающее (1), Надёжное	4 кг.	Почти Уникально
Молекулярный клинок	Рукопашное	–	–	1к10 Р	5	–	–	Коррозийное, Бритвенно-острое, Разрывное	15 кг.	Почти Уникально
Резонансная дуга	Ручное	75 м.	О/–/–	2к10+3 Э	3	–	–	Шоковое, Надёжное	20 кг.	Чрезвычайно Редко

Артефакты утерянных видов

Приведение к Согласию принесло множество изменений в Аскеллон и не только его человеческим обитателями. Несколько видов, которые вытерпели тысячелетия поселений человечества, скрылись, когда влияние Империума накрыло сектор. Из этих немногих большинство более не существует и присоединилось к погибшим видам, которые выросли и пали задолго до прибытия человека. Агенты Ордо Ксенос совместно с аскеллонскими Адептус Механикус добились больших успехов в каталогизации типов чуждого оборудования по всему сектору, но это лишь капля в море почти бесконечного множества ужасающих устройств.

Ремонт или модернизация этого оружия требует умения Запретные знания (Утерянные ксеновиды).

Аквранский резак

Записи об аквранах скудны, и аскеллонские ученые долго спорили, произошло их уничтожение во время приведения к Согласию или до него. Осталось немало артефактов аквранi, резак является одним из наиболее распространенных — граната, которая посылает ударную волну в двух измерениях, оставляя на своем пути немногим больше, чем разорванные тела.

Желчеметы гулданири

Хотя осталось мало свидетельств их цивилизации, оружие гулданири продолжает вселять страх в жителей Нижних миров Рубикона. Их желчеметы выпускают очереди концентрированной едкой жидкости, достаточно мощной, чтобы растворить плоть и броню. Популярное у Безликой Торговли, это оружие можно найти с опасной легкостью, что многие инквизиторы Ордо Ксенос находят тревожным.

Хаватский кольцевой клинок

Подземный и скрытный вид, существовавший на нескольких планетах субсектора Туле. Хават всего несколько раз появлялись в истории Аскеллона. Большинство знает об этих ксеносах из-за кольцевого клинка, странной чакры с коррозионным жидким ядром, одновременно гранаты и оружия ближнего боя. Некоторые считают, что хават использовали жидкость в кольце для создания и поддержки своей подземной цивилизации.

Персонаж может использовать хаватский кольцевой клинок как оружие ближнего боя или гранату. При использовании в качестве гранаты он взрывается при ударе и разрушается.

Раскалывающая граната Киайр

Записи указывают, что киайр покинули пространство Аскеллона всего через несколько сотен лет после прибытия Империума во время одной из величайших Войн очищения, изгнавшей чужаков из сектора. В легендах о ксеносах говорится, что они полагались на оружие вроде пускового устройства, в котором использовались разнообразные и очень мощные снаряды, некоторые из которых до сих пор сохранились в тайных хранилищах в субсекторе Циклопея.

Нейронный катализатор

Похоже, созданный из чистого кристалла нейронный катализатор не имеет движущихся частей, курка, источника

Таблица 2-6: Артефакты утерянных видов

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	Проб.	Об.	Перез.	Особое	Вес	Доступность
Аквранский резак	Метательное	3хбС	О/–/–	2к10 Э	6	1	–	Взрыв (3), Оглушающее (3), Проверенное (4)	1 кг.	Чрезвычайно Редко
Желчеметы Гулданири	Ручное	60 м.	О/–/–	3к10 Э	–	10	3 Полн.	Взрыв (2), Коррозийное, Токсичное (2)	11 кг.	Очень Редко
Хаватианский кольцевой клинок (рукопашная)	Рукопашное	–	–	1к10+4 Р	3	–	–	Бритвенно-острое	1 кг.	Чрезвычайно Редко
Хаватианский кольцевой клинок (Стрельба)	Метательное	3хбС	О/–/–	1к10+6 Х	6	1	–	Взрыв (2), Коррозийное	1 кг.	Чрезвычайно Редко
Раскалывающая граната Киайр	Метательное	3хбС	—	1к10+6 Р	10	–	–	Бритвенно-острое	1 кг.	Очень Редко
Нейронный катализатор	Пистолет	35 м.	О/–/–	2к10 В	–	–	–	Оглушающее (3), Перегревающееся	3 кг.	Чрезвычайно Редко
Клинок-коготь	Рукопашное	–	—	1к10+3 Р	4	–	–	Бритвенно-острое, Разрывное	1 кг.	Очень Редко
Смертельная дуга Ксенарх	Ручное	100 м.	О/3/6	1к10+3 Э	0	90	Полн.	Бритвенно-острое, Разрывное	10 кг.	Очень Редко

питания или каких-либо четких указаний на то, как он функционирует. Стреляющий от сжатия рукояти, катализатор посылает поток энергии, который разрывает не тело, но разум. Образцы были обнаружены по всему сектору, что заставило многих задуматься о том, насколько распространенная мертвая (если повезет) раса создала это оружие.

Урон, наносимый нейронным катализатором, игнорирует броню и уменьшается бонусом Силы Воли цели вместо бонуса Выносливости. Всякий раз, когда попадание наносит урон цели (после уменьшения бонусом Силы Воли), цель также получает 1к5 урона Силе Воли.

Клинок-коготь

Сделанный из грубых когтей неизвестного вида, этот клинок все чаще используется в Глубинах Асфоделя, беспокоя многих инквизиторов Ордо Ксенос. Его ценят и охотники, и гладиаторы за вечную остроту и уродливые раны, которые он оставляет.

Смертельная дуга ксенархов

Смертельная дуга далекого и, возможно, вымершего вида ксенархов выпускает потрескивающий разряд энергии, который, как только попадает, образует канал между оружием и целью. Чем дольше он сохраняется, тем больше электрической энергии оно выпускает по цели.

Когда персонаж, использующий смертельную дугу ксенархов, наносит несколько попаданий одной атакой, он вместо этого считает их единым попаданием в первую зону попадания, которую задела атака. Это попадание наносит к10+3 дополнительного энергетического урона за каждое попадание, которое он нанес бы после первого.

Модификации оружия джокаэро

Непонятные создания, джокаэро часто кажутся покорными обезьянами, но на деле обладают интуитивным технологическим мастерством. Хотя осмысленное общение с ними почти невозможно, они способны взять кучу лома и превратить его в опасное оружие, набор силовой брони или компоненты звездолета — всё это, казалось бы, без усилий. Как и почему они это делают, остается загадкой, но любой достаточно удачливый, чтоб заполучить услуги оружейника джокаэро, имеет доступ ко многим мощным, хоть и непредсказуемым устройствам.

Использование джокаэро-оружейника

Джокаэро являются Услугой, как это описано на странице 218 ОКП «Dark Heresy», с доступностью Чрезвычайно Редко и требованием по Влиянию 50 или выше. Аколит может дать оружие джокаэро для модификации, четыре раза кидая по таблице 2–7: Модификации джокаэро и применяя все результаты. Владелец оружия может игнорировать или перебросить результаты, неприменимые к оружию (такие, как Смазка на рукопашном оружии). Если один или более результатов оказывается Эстетической Перестройкой, отбросьте остальные результаты и снизьте Секретность отряда на 1к5, чтоб отразить новый неземной облик. Каждому оружию требуется двадцать четыре часа на изменение и результаты являются постоянными (даже если они бесполезны). Джокаэро, по неизвестным причинам, отказываются модифицировать дважды одно и то же оружие.

Таблица 2–7: Модификации джокаэро

Бросок к100	Малая сила
01-17	Эстетическая Перестройка
18-20	Точное
21-22	Сбалансированное
23-25	Компактное
26-28	Подогнанная рукоять
29-31	Отключенная защита
32-34	Переключатель вида боеприпасов
35-37	Смазка
38-40	Запястное крепление
41-43	Глушитель
44-46	Штык
47-49	Переделанный приклад
50-52	Моно
53-55	Система наведения
56-58	Пистолетная рукоять
59-61	Проверенное (3)
62-64	Быстрозаряжаемое
65-67	Бритвенно-острое
68-70	Укреплённое
71-73	Надёжное
74-76	Хорошее качество
77-79	Шторм
80-82	Суспензоры
83-85	Целеуказатель
86-88	Распылитель яда
89-91	Сдвоенное
92-94	Отмщающее (9)
95-97	Управляемое по воксу
98-100	Лучшее качество

НОВАЯ ТЕХНИКА

В своих усилиях по воплощению желаний своего господина аколиты должны перемещаться по мирам Аскеллона на всевозможных машинах. То же делают и их враги, такие, как Безликие торговцы, скрывающиеся в тенях и доставляющие артефакты ксеносов по всему сектору любым способом, который они могут себе позволить.

Воздушные машины в ОКП «Dark Heresy»

Управление воздушной машиной значительно сложнее, нежели наземной. Многие летчики могут потратить годы на совершенствование искусства воздушных маневров и на то, чтобы научиться доводить свои машины до предела. Следующие правила предоставляют средства для использования воздушных машин в ОКП «Dark Heresy».

Полет использует те же правила, что и для управления наземной техникой (см. страницу 306 ОКП «Dark Heresy»). Машина-Летун используют Высоту, как это описано на странице 305 ОКП «Dark Heresy» (Средняя, Большая), с высотой На Земле уровнем ниже Средней для взлета и посадки. Если техника-Летун также имеет черту Скиммер, она может летать на Низкой высоте. Если это отмечено в её правилах, машина-Летун также может подняться над Большой высотой на новую высоту Орбитальная и войти в безвоздушное пространство вокруг планетарного тела.

Новая черта техники: Летун

Следующие правила применяются к технике с характеристикой Летун:

- Летун должен каждый ход двигаться по меньшей мере на свою тактическую скорость. Летун, продвинувшийся менее, опускается на один уровень Высоты в начале хода пилота.
- Как правило, Летун может поворачиваться только на 45° (вместо 90°) каждый раз, когда перемещается на свою дистанцию. Он может повернуть более одного раза в течение данного действия Движения, при условии, что перемещается на достаточное расстояние каждый раз.
- Летуны могут изменить свою высоту с помощью Тактического Маневрирования, уменьшив или увеличив её на один уровень, но только если потратит Полное Действие.
- Летуны игнорируют наземную местность во время полета (за исключением гор, городов-ульев или других чрезвычайно высоких мест).
- Летуны, которые оказываются Вне Контроля в полете, мгновенно опускаются на один уровень высоты и поворачиваются в случайном направлении в трех измерениях с использованием диаграммы разлета на странице 312 ОКП «Dark Heresy». Это может привести к падению (см. ниже).
- Если сломанный Летун уже находится на уровне земли, он автоматически падает (см. ниже).
- Стрельба по Летуну в воздухе получает штраф в размере -20 к проверке Навыка Стрельбы прежде всех остальных штрафов. Летуны на Большой или Орбитальной высоте не могут быть атакованы наземными силами, если только у оружия или его владельца нет особых возможностей, позволяющих это сделать.
- Летун, который падает по любой причине, рассматривается как скиммер, упавший с 10 метров или выше, как описано на странице 313 ОКП «Dark Heresy».

Полет на воздушной машине

Пилот должен иметь умение Управление (Аэронавтика) для использования воздушной машины, но при обычном полете не требуется никаких проверок Управления (так же, как при вождении наземного транспорта в обычных условиях). Пилот может использовать применимые боевые действия техники, перечисленные на странице 307 ОКП «Dark Heresy» наряду с двумя новыми воздушными маневрами ниже:

Воздушный маневр: Сесть на Хвост

Тип: Полудействие

Подтип: Движение

Пилот пытается зайти врагу за спину. Как часть этого действия, пилот совершает **Серьезную(+0) встречную проверку Управления** против одной из вражеских машин. Если он преуспел и в состоянии закончить движение так, чтоб его машина была в состоянии сесть на хвост вражескому судну, сам пилот и остальные персонажи на бору получают +20 бонус к проверкам Навыка Стрельбы против противника. Если он превзошел оппонента на три или более степени успеха, он может немедленно открыть огонь по врагу из любых контролируемых пилотом орудий за свободное действие. Другие враги, однако, получают бонус +10 к проверкам Навыка Стрельбы против машины пилота до начала его следующего хода.

Воздушный маневр: Резкий Поворот

Тип: Полное Действие

Подтип: Концентрация, Движение

Во время этого действия пилот делает **Серьезную (+0) проверку Управления**. Его машина движется на свою Тактическую Скорость, следуя стандартным правилам боевых маневров. Если он преуспел в проверке, то может повернуть машину на 90° каждый раз, когда она передвигается на собственную длину (вместо 45°), и может увеличивать или уменьшать Высоту летуна на один уровень.

Тяжелый трицикл «Илирус»

Используемый на бесчисленном множестве миров Аскеллона, «Илирус» — крепкая машина с усиленными колесами, которые способны провезти его по любому бездорожью. Легко вооруженные и бронированные, грузовые, пассажирские и даже контрабандистские варианты существуют по всему сектору.

Тяжелый трицикл «Илирус»		Колёсный
Лоб: 12	Борт: 12	Корма: 10
Крейсерская ск.: 80 км/ч	Тактическая ск.: 18 м.	
Маневренность: +0	Размер: Крупный	Д-ость: СР
Вместимость: 2	Прочность: 12	Угроза: 12
Экипаж: водитель		
Черты машины: Мотоцикл, Крепкий, Колёсный		

Модульная конструкция: Хотя конструкция «Илируса», как правило, предназначена как раз для перевозки водителя и двух пассажиров, она позволяет использовать альтернативные конфигурации, повышая гибкость техники. Некоторым мотоциклам удаляют два пассажирских сиденья, чтобы они несли дополнительные 200 килограмм груза (в три раза больше нормы), другие полностью заменяют грузовое пространство третьим пассажирским сиденьем, а те, кто водит в опасных зонах, даже добавляют легкое вооружение, такое, как закрепленные на цапфе спаренные автоганы.

Сдвоенные автоганы				Класс Ручное
Дальн. 100м	СкС О/3/1		Урон 1к10 + 3 (У)	
Проб. 0	Обой. 150	Перез. 2ПД	Вес 10 кг	Дост. ДЕ
Специальное: Сдвоенное				

Шаттл «Аквила»

Шаттл «Аквила» в основном используется для перевозки высокопоставленных лиц к поверхности планеты и обратно, но нередко отряды обеспечивают себя таким личным транспортом. Не боевая во всех смыслах, «Аквила» по-прежнему имеет значительную броню, которая гарантирует безопасность пассажиров, тем более, что они нередко являются важными фигурами.

Шаттл «Аквила»		Самолёт
Лоб: 24	Борт: 24	Корма: 24
Крейсерская ск.: 2200 км/ч	Тактическая ск.: 1200 м.	
Маневренность: +10	Размер: Огромный	Д-ость: ОР
Вместимость: 10	Прочность: 25	Угроза: 25
Экипаж: пилот		
Черты машины: Закрытый, Герметичный, Летун, Глиссер		

Шаттл «Аквила» имеет одно из следующих корпусных орудий:

Автопушка				Класс Тяжёлое
Дальн. 300 м.	СкС О/3/–		Урон 3к10 + 8 (У)	
Проб. 6	Обой. 48	Перез.2ПД	Вес 40 кг	Дост. ОР
Специальное: Надёжное				

Тяжелый болтер				Класс Тяжёлое
Дальн. 150 м.	СкС –/–/6		Урон 1к10 + 8 (В)	
Проб. 5	Обой. 120	Перез.2ПД	Вес 40 кг	Дост. ОР
Специальное: Разрывное				

Мультилазер				Класс Тяжёлое
Дальн. 150 м.	СкС –/–/5		Урон 2к10 + 10 (Э)	
Проб. 2	Обой. 100	Перез.2ПД	Вес 35 кг	Дост. ОР
Специальное: Надёжное				

Аэрокосмическая Техника: Шаттл «Аквила» может достигнуть Орбитальной Высоты.

Керамитовый Корпус: Предназначенное для быстрых входа и выхода из атмосферы, керамитовое покрытие «Аквилы» делает её более устойчивой к тепловому оружию. Атаки, сделанные против нее с качеством Мельта, не используют эту черту.

Грузовой челнок «Арвус»

Один из вездесущих десантных кораблей в Империуме. Грузовой челнок «Арвус» — рабочая лошадка, которая компенсирует недостаток вооружения своей универсальностью. Способный перевозить тяжелые грузы и пассажиров в космос и обратно, а, в редких случаях, и действовать как штурмовое судно, «Арвус» — надежная и прочная конструкция, которую любой пилот рад видеть.

Грузовой челнок «Арвус»		**Самолёт**
Лоб: 22	Борт: 20	Корма: 20
Крейсерская ск.: 1600 км/ч	Тактическая ск.: 1000 м.	
Маневренность: -15	Размер: Массивный	Д-ость: РД
Вместимость: 10	Прочность: 25	Угроза: 25
Экипаж: Пилот		
Черты машины: Закрытый, Герметичный, Летун, Крепкий		

Аэрокосмическая Техника: «Арвус» может достигнуть Орбитальной Высоты.

Грузовой: Предназначенный в основном для перевозки грузов на орбиту и с орбиты, «Арвус» может перевозить несколько тонн дополнительного оборудования, небольших огневых точек и даже легких транспортных средств. При отсутствии груза транспортную вместимость можно удвоить, лететь будет тесно, но машина останется управляемой.

Керамитовый Корпус: Предназначенное для быстрых входа и выхода из атмосферы, керамитовое покрытие «Арвуса» делает его более устойчивым к тепловому оружию. Атаки, сделанные против него с качеством Мельта, не используют эту черту.

«Часовой»

Обычное дело для космопортов, военных складов и везде, где нужно перемещать, загружать или убирать грузы — «Часовой» предоставляет прочную и гибкую подвижную платформу. Оснащенный большим гидравлическим подъемником, он может быстро и эффективно перемещать громоздкие предметы и, в крайнем случае, обороняться. Больше, чем просто рабочая лошадка — модульность «Часового» позволяет ему быстро войти в боевую или разведывательную роль, позволяя оператору следить за жизненно важным или чувствительным грузом.

Часовой		Шагоход
Лоб: 15	Борт: 15	Корма: 15
Крейсерская ск.: 45 км/ч	Тактическая ск.: 10 м.	
Маневренность: +10	Размер: Крупный	Д-ость: СР
Вместимость: 0	Прочность: 20	Угроза: 18
Экипаж: Водитель		
Черты машины: Улучшенная Ходовая Часть, Открытая, Шагоход		

«Часовой» имеет одно из следующих корпусных орудий:

Подъемник			Класс Рукопашное	
Дальн. —	СкС —		Урон 2к10 + 8 (У)	
Проб. 4	Обой. —	Перез. —	Вес 45 кг	Дост. ДЕ
Специальное: Оглушающее (2), Примитивное (8), Громоздкое				

Автопушка			Класс Тяжёлое	
Дальн. 300 м.	СкС О/3/–		Урон 3к10 + 8 (У)	
Проб. 6	Обой. 48	Перез.2ПД	Вес 40 кг	Дост. ОР
Специальное: Надёжное				

Тяжелый огнемет			Класс Тяжёлое	
Дальн. 30 м.	СкС О/–/–		Урон 1к10 + 5 (Э)	
Проб. 4	Обой. 10	Перез.2ПД	Вес 45 кг	Дост. РД
Специальное: Зажигательное, Распыляющее				

Лазпушка			Класс Тяжёлое	
Дальн. 300 м	СкС О/–/–		Урон 5к10 + 10 (Э)	
Проб. 10	Обой. 30	Перез.2ПД	Вес 55 кг	Дост. ОР
Специальное: Проверенное (3)				

Мультилазер			Класс Тяжёлое	
Дальн. 150 м.	СкС –/–/5		Урон 2к10 + 10 (Э)	
Проб. 2	Обой. 100	Перез.2ПД	Вес 35 кг	Дост. ОР
Специальное: Надёжное				

Бронированный «Часовой»: Некоторые «Часовые» жертвуют скоростью в пользу закрытой кабины и более тяжелого вооружения. Бронированный «Часовой» увеличивает переднюю броню до 25, теряет черту Улучшенная Ходовая Часть, но приобретает черту Закрытый.

Подъемник: «Часовой», оборудованный подъемником, способен одновременно переносить значительный объём оборудования, до 3000 кг за раз, и поднимать/опускать до 6000 кг. Подъем или опускание объектов требует Полного действия.

Шагоход «Скераб»

Построенный по лекалам из времен ещё до Согласия, могучий «Скераб» громыхает на десятках планет Аскеллона. Известный как «Комбайн» на Калто и «Землекоп» на Воксис Прим, каждый многоэтажный шагоход бредет на шести мощных лапах, перешагивая поля и карьеры. «Скераб» настолько велик, что его экипажи более схожи с семьями, а поколения живут и умирают на «Скерабе» и вокруг него, обучая своих детей управлению им, как и их отцы делали до них.

Шагоход «Скераб»		Шагоход
Лоб: 35	Борт: 35	Корма: 35
Крейсерская ск.: 10 км/ч	Тактическая ск.: 5 м.	
Маневренность: -30	Размер: Титанический	Д-ость: ОБ
Вместимость: 50	Прочность: 45	Угроза: 2
Экипаж: водители (3), несколько операторов (10+), двигателевидец, техноадепт (3), вспомогательные и встроенные сервиторы (10+)		
Черты машины: Саморемонт, Шагоход		

На подбрюшье комбайна установлена одна молотилка:

Молотилка комбайна				Класс Рукопашное
Дальн. —	СкС —		Урон 8к10 + 8 (Р)	
Проб. 6	Обой. —	Перез. —	Вес 2 Мт.	Дост. ОБ
Специальное: Х				

У землекопов есть два землеройных отвала:

Землеройный отвал				Класс Рукопашное
Дальн. —	СкС —		Урон 6к10 + 4 (Р)	
Проб. 12	Обой. —	Перез. —	Вес 1 Мт.	Дост. ОБ
Специальное: Х				

Титаническое чудовище: Рядом с комбайнами «Скераб» все кажется мелким, каждый из них достигает 500 метров в диаметре и нескольких этажей в высоту, похожий скорее на маленькое поселение, чем на простую машину. МИ следует относится к комбайну «Скераб» скорее как к движущемуся хаб-блоку, чем как к технике.

Неотвратимая атака: Все, кому хватило неудачи оказаться под активным шагоходом «Скераб», получают одно автоматическое попадание молотилки комбайна или землеройного отвала. Из-за огромных размером «Скераба» персонаж не может использовать реакцию Избегания, чтоб уйти от этого попадания. Если цель массивная (Размер 7 или выше), молотилка отключается после нанесения удара, чтобы не повредить лезвия. Команде потребуется час ремонта и очищающих ритуалов, чтобы перезапустить лезвия.

Транспортный квадроцикл

Известный своей связью с Безликой Торговлей, квадроцикл предназначен для опережения преследователей, а не борьбы с ними. Он оснащен четырьмя колесами, каждое из которых поворачивается независимо от других, что обеспечивает большую маневренность для любого водителя, достаточно умелого для жестких поворотов. У каждого квадроцикла есть турель, куда можно установить несколько видов оружия, и многие преступники модифицируют свои квадроциклы дополнительными грузовыми контейнерами для незаконных перевозок и контрабанды.

Транспортный квадроцикл		Колёсный
Лоб: 18	Борт: 15	Корма: 15
Крейсерская ск.: 120 км/ч	Тактическая ск.: 15 м.	
Маневренность: +15	Размер: Крупный	Д-ость: РД
Вместимость: 0	Прочность: 15	Угроза: 18
Экипаж: Водитель, стрелок		
Черты машины: Улучшенная ходовая часть, Открытая, Колёсный		

Оружие

Один установленный на корпусе автоган с передним сектором обстрела:

Автоган				Класс Ручное
Дальн. 100 м.	СкС О/3/10		Урон 1к10 + 3 (У)	
Проб. 0	Обой. 60	Перез. Полн.	Вес 5 кг	Дост. СР
Специальное: —				

Одно из этих орудий на турели:

Тяжелый стаббер				Класс Тяжёлое
Дальн. 100 м.	СкС –/–/8		Урон 1к10 + 4 (У)	
Проб. 3	Обой. 80	Перез. 2ПД	Вес 30 кг	Дост. РД
Специальное: —				

Флешетт-орудие				Класс Тяжёлое
Дальн. 60 м.	СкС О/2/–		Урон 1к10 + 2 (Р)	
Проб. 2	Обой. 30	Перез. 3ПД	Вес 35 кг	Дост. РД
Специальное: Х				

Экранированный груз: Квадроциклы, служащие Безликим торговцам, часто имеют специальные скрытые хранилища, покрытые или застекленные веществом, которое путает пытливые сканеры. Любой, кто пытается сканировать защищенный груз, страдает от -30 штрафа на эту проверку. У квадроциклов с экранированным грузом доступность становится Очень Редкое (вместо Редкое).

Усилитель скорости: В дополнение к своей и без того внушительной скорости все квадроциклы оснащены конденсаторной катушкой, способной перегружать двигатель машины в течение короткого периода времени. В качестве Полудействия водитель может активировать усилитель. В течение следующих шести раундов (30 секунд) крейсерская и тактическая скорости квадроцикла увеличиваются до 120 км/ч и 15 метров соответственно, а Маневренность квадроцикла становится -20. После использования конденсатор требует часа зарядки, в течение которого он не может использоваться снова.

РЕЛИКВИИ КСЕНОСОВ

Влияние древних цивилизаций ксеносов так или иначе затрагивает почти каждую аскеллонскую планету. От самых развитых миров Великой Процессии до самых отдаленных Нижних миров разбросанные остатки некогда огромных империй простираются среди праха, намекая на славу и трагедии далекого прошлого. Часто обнаруживая немногим больше, чем остовы древних зданий или источенные временем кости вымерших видов, изредка наивный исследователь или искатель удачи может натолкнуться на что-то равно поразительное и страшное — предмет, который может поработить толпы или обречь на гибель целые планеты.

В этом разделе описываются только некоторые из множества реликвий ксеносов, которые разбросаны по Аскеллону. Каждая из них уникальна или чрезвычайно своеобразна по форме, и аколиты не приобретают их обычными методами Доступности и Реквизиции. Вместо этого они должны обнаруживать их, удерживать или отбирать у Безликих торговцев, культистов и из забытых хранилищ, часто в качестве основного сюжета для кампании или расследования (как описано в дополнении «Dark Heresy: Enemies Within»). Их правила включают дополнительное повествовательное влияние и предложения по другим способам их использования, но МИ может изменять их по своему усмотрению. МИ также рекомендуется создавать свои собственные реликвии ксеносов; есть бесчисленные другие предметы древних постройки, такие, как кристалл симулякра, невесомые кольца или Глаза Андара, готовые стать основой для новых исследований.

Эфирный куб

Устройство, известное как «Эфирный куб», несколько раз появлялось в истории Аскеллона и почти всегда было связано с расцветом гедонизма и исчезновением важных политических деятелей. По описанию примерно равный размером человеческой голове, куб, по видимому, расширяется наружу, образуя своего рода подмостки, достаточно большие для того, чтобы кто-то мог ступить на них. Говорят, что пользователь застывает в поле сияющей энергии, а куб создает искусственную реальность в его сознании. Внешне безопасную — те, кто утверждает, что использовали устройство, сообщают о силе воплощения любой желаемой фантазии, но некоторые тексты указывают на то, что бывшие пользователи оказались в ловушке этого сказочного мира, и что без предупреждения сам куб закрывался с людьми, всё ещё находящимися внутри.

Охота за реликвией

Многочисленные группы ищут эфирный куб по разным причинам. Многие аристократы жаждут устройства из-за его обещанной способности создать идеальный мир фантазий, но не меньше ищут куб в надежде найти других людей, потерянных в механизме. «Кабал Самин», сборище инквизиторов Ордо Ксенос с экстремальными истваанитскими воззрениями, также ищет устройство, поскольку утверждает, что оно забрало жизнь их лидера. Более тревожными являются рассказы о труппах арлекинов, а также ужасной цене, которую Безликие торговцы платят за любую информацию о местонахождении куба.

Использование реликвии

Активация эфирного куба превращает механизм в крупные пустые подмостки примерно трех метров в высоту и ширину. Шаг внутрь активирует устройство, пользователь мгновенно застывает в нескольких сантиметрах от земли в золотом энергетическом поле. Куб создает любую успокаивающую действительность, которую пожелает пользователь, и аколит может использовать его, чтобы удалить Усталость и исцелиться от ран.

Каждый час использования дает 24 часа полного отдыха. Однако, когда персонаж пытается покинуть иллюзорное поле, он должен сделать проверку Силы Воли с -10 штрафом за каждый час, который он провел внутри (-10 за один час, -20 на два часа и так далее). Если персонажу не везёт, он получает 1к5 очков Безумия за каждую степень провала. Если он провалился на 4 или более степени, эфирный куб схлопнется, пока тот все ещё внутри. Кто-то ещё может попытаться реактивировать куб в надежде найти потерянного персонажа, но должен сделать проверку Силы Воли таким же образом, чтобы уйти, когда найдет своего товарища. МИ также может использовать устройство как часть допроса аколитов или позволить персонажам быстро изучать некоторые эзотерические предметы без помех.

Алмазы Алрин

Несмотря на многочисленные чистки данных, многие знают, что приведение к Согласию было не таким уж и мирным, как гласит официальная история. Одно из имен, вымаранных из истории — генерал Алрин, которая возглавляла коалицию миров с непревзойденной искусностью, хотя сражались ли они за или против зарождающегося Империума, все ещё является предметом споров. После поражения Алрин расцветающий Культ Машины в Аскеллоне обнаружил, что её силы координировали свои атаки в просторах космоса благодаря использованию кристаллических устройств ксеносов, которые позволяли мгновенно общаться с каждым другим кристаллом.

Тестирование также показало, что каждый раз, когда использовался один из этих небольших, почти сферических предметов, все остальные кристаллы транслировали свое местоположение как небольшой всплеск неразборчивой статики. К своему ужасу техножрецы обнаружили, что кристаллов много больше, чем они изначально предполагали, и что некоторые из них транслировались из далей ужасных Звезд Гало. Хуже того, повторные активации показали, что сигналы все ближе и ближе.

Охота за реликвией

Небольшая коалиция техножрецов Аскеллона и инквизиторов Ордо Ксенос просеивает любые слухи, которые могут привести к ещё не обнаруженным кристаллам, но они не осмеливаются использовать схожие с алмазами предметы, находящиеся в их распоряжении, чтобы найти другие, опасаясь того, кто (или что) контролирует кристаллы, расположенные вне сектора. Тысячелетие спустя после того, как аскеллонские техножрецы начали идентифицировать кристаллы, все, на что они не наложили руку, разбросано по всему сектору. Безликие торговцы уделяют большое внимание кристаллам, поскольку ими пользоваться намного проще и нет необходимости в астропатических хорах.

Использование реликвии

Использование одного из алмазов Алрин не сложнее, чем использование вокс-кастера, и сообщение, отправленное из одного кристалла в другой, прибывает почти мгновенно, независимо от расстояния. Трудность заключается в том, что каждый другой кристалл действует как приемник, поэтому любой может самостоятельно прослушать любое сообщение, отправленное по сети. В конечном счете, один камень не представляет большой угрозы, но потенциальная гибель, которую сулят кристаллы для всего сектора, делает их настолько опасными, что любой отряд захочет найти и изолировать как можно больше. В качестве альтернативы аколиты, возможно, захотят собрать кристаллы специально, чтобы узнать о непознаваемых чужих ужасах, которые существуют за пределами Аскеллона, и МИ могут захотеть разыграть эти риски и опасности, которые могут возникнуть в результате использования.

Черепные пиявки

Эти чуждые существа, схожие с личинками, были связаны со множеством таинственным смертей и еретических деяний по всему сектору, во время которых люди поступали в нарушение всех прошлых договоренностей или здравого смысла. Легенды гласят, что какие-то гротескные виды выращивают пиявок, которые отделяются от них и охотятся на разумную жизнь. Другие считают, что пиявки — био-инженерное оружие какой-то неизвестной расы, которая давно покинула Аскеллон или использует пиявок как часть передовых сил. Большинство рассказов говорит, что, когда пиявка внедряется в черепную ткань, — либо медленно пробирается под кожу, либо насильно зарывается в глаза или другие мягкие точки входа — её хозяин подпадает под чуждое господство или легко поддаётся манипулированию окружающими.

Охота за реликвией

По некоторым записям пиявки происходят с границы Туле, с одного из множества все ещё неисследованных миров дикого космоса. Многие, однако, полагают, что они выращиваются искусственно и продаются Безликими торговцами. Инквизиция предприняла несколько операций для поиска и уничтожения этих источников или получения над ними контроля для использования при допросах. Хотя некоторые рейды были успешными, продолжающиеся появления пиявок по всему сектору указывают на то, что все ещё остаются другие источники.

Использование реликвии

После того, как пиявку поместят на коже персонажа, ей потребуется примерно пять минут, чтобы, распространяя агонию, пробиться к мозгу и погрузить усики в нервную ткань. Носитель становится очень внушаемым и без каких-либо колебаний выполняет любые инструкции, если только не пройдет **Адскую (-60) проверку Силы Воли**. По усмотрению МИ он также может начать действовать странно, выполняя действия, которые могут демонстрировать приказы его чуждых хозяев.

Удаление имплантированной пиявки (без повреждения носителя) требует 6 степеней успеха в **Длительной Очень Тяжелой (-30) проверке Медики**. Тем не менее, за каждую степень неудачи пиявка вызывает 1к10 Ударного урона в голову носителя, который нельзя уменьшить никаким способом. Если благополучие носителя (или продолжение его жизни) не имеет значения, пиявка может быть принудительно удалена без какой-либо проверки. Удаленные пиявки умирают в течение нескольких секунд, независимо от примененных средств, и не могут использоваться снова.

Арка Фарновой

Когда инквизитор Ордо Ксенос Дейнисия Фарнова заявила, что у нее есть устойчивый проход из сектора Аскеллон, свободный от козней Пандемониума, ни один из коллег ей не поверил. Когда она не смогла появиться на особом собрании кабала, произошедшем около двадцати лет спустя, группа самых доверенных аколитов вошла в её личную виллу, чтобы отыскать правду. То, что они обнаружили, было останками сумасшедшей. Нечитабельные письмена чужаков покрывали каждую стену, листы диаграмм и уравнений загромождали коридоры, а в центре кабинета Фарновой им открылась пугающая картина — каменная арка, покрытая проводами и трубами, все — соединённые с телами нескольких мертвых ксеносов, в числе которых был псайкер эльдар. Только один фрагмент текста оставался разборчивым, быстро нацарапанным кровью: «Не впускайте их!». В течение нескольких десятилетий каждый вовлеченный аколит необъяснимо пропал, и, помимо диаграмм Фарновой, не осталось никаких признаков странных ворот, которые она, как сообщается, обнаружила.

Охота за реликвией

Многие с готовностью отбрасывают находки Фарновой и то безумие, которые она оставила, но некоторые прямолинейные инквизиторы считают, что Арка Фарновой, не просто реальна, но также соотносится с несколькими другими таинственными артефактами, известными во всем секторе. Аколиты, служащие этим инквизиторам, обыскивают места, в которых сообщают об иссохших останках чужаков, особенно трупах эльдар, из опасения, что нечто, владеющее порталом, может использовать тела для питания устройства.

Использование реликвии

Кажется, арка работает так же, как и портал Паутины эльдар, но использует живых псайкеров в качестве источника питания. Аколиты с Запретным Знанием (Псайкеры) могут пройти Очень Трудную (-30) проверку Техпользования для подсоединения псайкера к устройству через различные светящиеся кабели, которые оно имеет; за каждую степень провала псайкер немедленно получает 1к5 Энергетического урона в голову, игнорируя Броню и бонус Выносливости. После соединения для открытия арки необходимо пройти Адскую (-60) проверку Техпользования с +10 бонус за каждого подключенного псайкера после первого. Она остается открытой в течение 10 секунд за каждый уровень совокупного пси-рейтинга подключенных псайкеров (например, если подключенные псайкеры имеют совокупный пси-рейтинг 5, арка останется открытой в течение 50 секунд). После выключения арки все оставшиеся подключенные псайкеры страдают от 2к10 Энергетического урона, который по какой-либо причине не может быть уменьшен, а устройство немедленно отключается.

Как только дверной проем закрывается, все оставшиеся подключенные псайкеры также страдают от 2к10 энергетического урона в голову, игнорируя Броню и бонус Выносливости. Пройдя через арку, аколит отправляется в другую арку аналогичной конструкции на совершенно другой планете, возможно, в другом секторе, поэтому игроки должны быть уверены в том, что готовы отправиться в неизвестность. Пока арка открыта, возможно движение в обоих направлениях. МИ может использовать дверной проем, чтобы привлечь противников, особенно чужаков, или вместо этого показать арку как нечто, за закрытие чего должны бороться аколиты.

Шлем Захарии

Необычный инквизитор, который не скрывал своей принадлежности или власти, Джедрек Захария был известен своими методами допроса. Один из самых успешных инквизиторов сектора Аскеллон, Захария в свое время обнаружил сотни ксенофильских культов и лично предал более тысячи Безликих торговцев мечу. Ходили слухи, что Захария использовал какую-то форму колдовства для извлечения информации из пленных, и некоторые докладывали, что инквизитор использовал тайное устройство чуждого происхождения — вид шлема, который связывал его с заключенным и давал полный доступ к разуму. Когда агенты Ордо Еретикус подошли к Захарии, инквизитор сделал странный выбор сразиться с ними, сгинув под градом лазерного и плазменного огня. В ходе битвы его дворец сгорел до основания, но рассказывают, что чуждый шлем уцелел и был унесён во время конфликта частью его выживших последователей.

Охота за реликвией

Благодаря его репутации многие группы теперь ищут шлем Захарии, а также живых последователей покойного инквизитора. Многочисленные члены аскеллонского Ордо Еретикус ищут устройство, чтобы положить конец всему делу Захарии, а ряд миров-кузниц, включая Ядро Тета, высказал теорию о том, что устройство может быть редким типом чужеродного психического усилителя. Различные преступные организации по всему сектору также ищут устройство, а члены Безликой Торговли предлагают высокую цену за любую информацию, которая может привести к местонахождению шлема или надежде на то, что другие подобные устройства могут существовать.

Использование реликвии

Шлем Захарии — тяжелый и неудобный шлем, не предназначенный для физиологии человека, и комплект скрученных нитей, которые простираются от шлема до объекта допроса. После активации пользователь получает силы Телепатическая Связь и Устрашить из дисциплины Телепатия с фактическим пси-рейтингом 4, но использоваться они могут только на того человека, который связан со шлемом. Безграничный доступ к разуму другого существа необычен даже для истинных псайкеров, поэтому, таким образом, пользователь получает 1 очко Безумия за каждую степень успеха или провала при любой проверке Фокусировки Силы, выполненной во время использования шлема. Применение шлема не может вызвать психические феномены или другие опасности, связанные с варпом.

Остатки Нарвила V

Старейшие записи Ядра Тета говорят о небольшой флотилии эксплораторов, который после Ереси Хоруса выступил в попытке собрать технологии, потерянные во время войны. Немного осталось от того, что он нашел, но было упоминание о массивном чуждом склепе, парящем среди раздробленных обломков, которые когда-то были Нарвилом V. Внутри сооружения находилось двенадцать странной формы вместилищ, но никаких признаков того, что в них могло бы быть, не было.

Многие техножрецы Ядра Тета предполагают, что предметы сыграли определенную роль в разрушении планеты, но некоторые из Ордо Ксенос отвергают эту теорию как слишком упрощенную и полагают, что чужеродные устройства обладают ещё более ужасающей силой.

Охота за реликвией

Техножрецы Ядра Тета наиболее заинтересованны в поиске предметов и исследуют любой случай внезапного сокращения популяции или обнаруженные луны или даже планеты, ставшие не более чем вращающейся на орбите скалой. Несмотря на обычно презрение магиков Адептус Механикус к совместной работе с остальными, они могут даже объединиться с инквизиторами Ордо Ксенос в поисках этих чужеродных объектов, поскольку их теоретическая сила попросту слишком велика, чтобы её игнорировать.

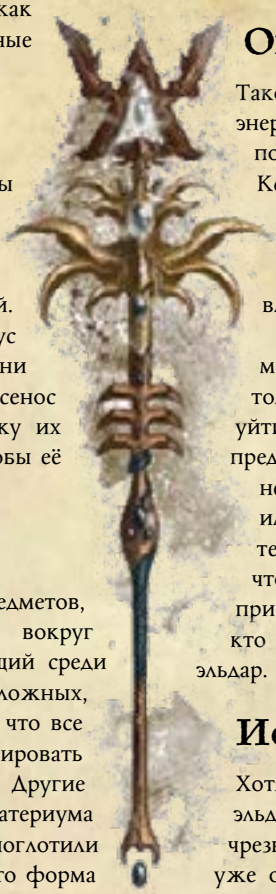
Использование реликвии

Единственным ключом к функции этих предметов, по-видимому, являются остатки планеты, вокруг которой был обнаружен каменный склеп, парящий среди других каменных обломков. Основываясь на сложных, угловатых остовах в нём, многие теоретизируют, что все двенадцать были собраны вместе, чтобы сформировать одно единственное разрушительное устройство. Другие утверждают, что объекты вызвали ужасы из Имматериума или других измерений, силы, которые, возможно, поглотили пользователей. Однако, есть шанс, что это какая-то форма стазис-луча или устройство телепортации, которое коренные жители этого мира использовали, чтобы избежать своей участи.

Попытки внимательно изучить и измерить форму останков могут привести к получению очков Безумия из-за их неестественного облика, особенно если персонаж пытается их активировать. МИ могут позволить останкам действовать в качестве оружия, вызывая Психические Феномены или даже создавая варп-прорывы для освобождения демонических сущностей. Множественные останки должны увеличивать эти эффекты или даже вызывать новые, поскольку элементы объединяются в фигуры, которые, кажется, расширяются в большее число измерений, чем может выдержать нормальная реальность.

Повреждённый посох

Повреждённый посох имеет репутацию катализатора конфликтов среди многих инквизиторов Аскеллона. Оружие провидца эльдарской конструкции, в котором, согласно легендам, датируемым многими тысячелетиями, собраны души всего мира-корабля, потерянного во время Падения. Инквизиторы этого сектора постарались обнаружить посох, разыскиваемый многочисленными группами корсаров Сумеречных Гадюк, а также других неопознанных сил эльдар, чтобы попытаться использовать его психическую энергию или просто уничтожить. Агенты картелей Безликих торговцев часто пытаются его заполучить, что приводит к многочисленным смертям контрабандистов, так как эльдар неожиданно и безжалостно атакуют любого при малейшем слухе о причастности к этому предмету или подсказке о местонахождении посоха.



Охота за реликвией

Такой концентрированный источник психической энергии представляет угрозу для любой человеческой популяции, и многие аскеллонские инквизиторы Ордо Ксенос опасаются возможностей Повреждённого посоха. Они видят не только его потенциал как оружие, но и то, что души, содержащиеся в чуждом устройстве, могут попытаться незаметно влиять на людей Империума и поработить их.

Однако, большинство Безликих торговцев мало заботится об этих рисках и видит в посохе только предмет, который может позволить им уйти на пенсию на собственной уединенной планете, предполагая, что могут продать легендарный предмет, не рискуя смертельным гневом Сумеречных Гадюк или чем-то ещё хуже. Ряд инквизиторов с более тесными связями в Ордо Еретикус также сообщает, что многочисленные культы Слаанеш ищут посох, хотя причины этого остаются неясными для всех, кроме тех, кто хорошо разбирается в загадочных знаниях о видах эльдар.

Использование реликвии

Хотя он имитирует форму более типичного оружия эльдарских провидцев, к Повреждённому посоху чрезвычайно опасно даже приближаться, не говоря уже об использовании. В первый раз, когда персонаж перемещается в радиусе 5 метров от посоха, он должен пройти **Тяжелую (-20) проверку Силы Воли** или получить 1к10 очков Безумия; для псайкера эта проверка является Напряженной (-40). Если псайкер вызывает какие-либо Психические Феномены в пределах 20 метров от посоха, он автоматически получает результат «Опасности варпа» и дважды кидает по таблице 6-3: «Опасности варпа» (см. страницу 243 ОКП «Dark Heresy»), применяя оба результата.

Его можно использовать в качестве психосилового посоха (см. страницу 193 ОКП «Dark Heresy»), но, обладая им, владелец получает талант Враг (Эльдар) (4). Персонажи-эльдар в бою с ним получают бонус +20 к Навыку Рукопашной. Посох также может быть частью плана ловушки для эльдарских налетчиков или инструментом для ведения переговоров с целью обеспечения их сотрудничества.

Обелиск Зенна

Каменный блок высотой почти в шесть метров, обелиск Зенн впервые появился во вспомогательном притворе базилики Воскресения Валерия на Юноне, материализовавшись из ниоткуда. Прошло много недель прежде, чем главный схоласт базилики, диакон Йенниф Зенн, узнал о присутствии камня, и к этому времени на улицах была многотысячная толпа. В течение последующих недель дьякон Зенн и его команда сделали многочисленные заметки о чудесном предмете. Они подробно описали глянцевую полупрозрачную текстуру камня, его внутренний свет, который сиял тем ярче, чем ближе к нему подходили, и гравировки по всей его поверхности, которые включали в себя несколько чуждых языков и даже

некоторые более древние аскеллонские диалекты. Тем не менее, больше всего их смущало то, что камень парил на расстоянии почти метра от земли, удерживаясь на месте четырьмя тяжелыми цепями, которые тянули его назад, когда он поднимался слишком быстро.

Их исследование неожиданно закончилось в один день, через четыре недели после появления обелиска. Он внезапно исчез, выпустив волну энергии, которая, судя по всему, уничтожила всех поблизости и оставила только оборудование и одежду. С тех пор в записях Аскеллона отражено, что камень появляется в случайных местах по всему сектору. Иногда он зловеще стоит в течение нескольких дней, иногда — несколько минут, но объект всегда привлекает толпу и оставляет множество пропавших без вести.

Охота за реликвией

Записки Зенна хорошо отражают внешний вид камня, но не рассказывают ничего об его предназначении. Кроме того, способ, которым камень случайно исчезает и появляется в Аскеллоне, в сочетании с продолжительностью времени, которое требуется для перехода от одной части сектора к другой, делает отслеживание его практически невозможным. В отличие от своего подхода к большинству реликвий чужеземного происхождения, многие в пределах Экклезиархии Аскеллона делают всё возможное, чтобы найти обелиск Зенна, поскольку они рассматривают первое появление камня в величайшем соборе сектора как знак его религиозного значения.

Ордо Ксенос ищет обелиск как из-за потенциальной опасности, которую он представляет, так и из-за множества чуждых текстов, вырезанных на его поверхности. Этот последний аспект является самым тревожным, поскольку оригинальные заметки Зенна говорят о том, как текст менялся каждые несколько дней и никогда не повторялся ни в содержании, ни в языке.

Использование реликвии

Обелиск Зенна не имеет известной функции. Те, кто столкнулся с ним, в основном использовали его как источник информации о чуждых текстах, но даже несколько масштабных попыток выяснить, что все они означают, не дали сколько-то значительных результатов. Аколиты с умениями Лингвистика (Метки ксеносов), Ученые Знания (Криптология), Ученые Знания (Нумерология), Ремесло (Криптограф) или Ремесло (Лингвист) могут использовать камень для изучения чужих языков, которые могут помочь в других исследованиях, но текст на обелиске сдвигается без предупреждения, делая любые проверки для чтения текста Тяжелыми (-20). Когда камень исчезает, он посылает ударную волну на расстоянии 1к10 метров. Любой, кто находится в радиусе, должен пройти **Обыденную (+0) проверку Ловкости** или исчезнуть, оставив только свои одежду и снаряжение. То, где он появится, если это вообще возможно, зависит от Мастера Игры.

Выследить чужака

«Цельтесь в сердце — нет, в другое сердце!»

— Грейтан Хоресс, воин-савант Ордо Ксенос

Чтобы оградить Империум от хищничества чужаков, инквизиторы Ордо Ксенос и их аколиты должны изучать своих врагов, разрабатывая уникальные методы превосходства над ними. Часто ксеносы используют странные и смертоносные машины, требуя от служителей Императора использовать свою собственную технику для борьбы с ними.

Следующие новые таланты доступны всем аколитам, которые отвечают требованиям. Аколиты могут брать эти новые таланты точно так же, как и те, которые содержатся в ОКП «Dark Heresy», путем оплаты стоимости ОО, определяемой рангом таланта и количеством совпадающих склонностей персонажа.

Ниже представлены все новые таланты, включая их эффекты, требования и склонности.

Посол Империума

Ambassador Imperialis

Ранг: 2

Требования: Общительность 35, Интеллект 35

Склонности: Восприятие, Общение

Независимо от того, работал ли он во флотилии вольного торговца или имел дело с наемниками ксеносов в пограничных мирах, у аколита есть опыт работы с чужеродными и самыми разнообразными неимперскими культурами, и он способен аккуратно избегать неверных шагов, которые так легко могут превратить переговоры в кровопролитие.

Персонаж уменьшает любой штраф умений Взаимодействия при общении с ксеносами или неимперскими НИП на 20. Кроме того, один раз за столкновение он может перебросить неудачную проверку умения Взаимодействия при общении с таким НИП.

Архивариус

Archivator

Ранг: 2

Требования: Интеллект 40

Склонности: Познание, Восприятие

Благодаря многолетнему опыту или специальному обучению аколит является мастером добычи информации из бесчисленных архивов Империума. Забираясь в глубины инфо-крипт, чтобы найти трухлявые библиотечные стеллажи и расшифровать древние дата-планшеты, аколит может заново открыть давно потерянные знания.

При проведении проверок Ученых Знаний или Запретных Знаний с использованием источников записанной информации любого типа, таких, как когитаторы, книги, инфо-сети и дата-планшеты, персонаж может один раз повторно выполнить неудачную проверку со штрафом -10. Кроме того, проверки для проведения исследований или поиска информации в этих условиях занимают половину обычного времени.

Полевая вивисекция

Field Vivisection

Ранг: 2

Требования: Навык Рукопашной или Навык Стрельбы 40, Запретное Знание (любое о ксеносах), ранг 2 в умении Медика

Специализации: Стрелковое, Рукопашное

Склонности: Навык Рукопашной или Навык Стрельбы, Познание

Аколит хорошо разбирается в богохульной анатомии своих врагов-ксеносов и использует это знание для максимального эффекта как в лаборатории, так и на поле битвы.

Каждый раз, когда этот талант берется, персонаж выбирает специализацию, которая соответствует паре Характеристики и Склонности (Навык Рукопашной или Навык Стрельбы), используемой при покупке. При использовании действия Объявленный Выстрел с атакой ближнего или дальнего боя (в зависимости от специализации) против цели, для которой персонаж имеет соответствующее умение Запретных Знаний (Ксеносы), он делает проверку Медики (Навык Рукопашной) или Медики (Навык Стрельбы) вместо обычной проверки Навыка Рукопашной или Навыка Стрельбы.

Гренадер

Grenadier

Ранг: 1

Требования: Навык Стрельбы 35

Склонности: Навык Стрельбы, Изящество

Аколит знает, что гранаты и другая взрывчатка являются одними из самых эффективных способов прикончить чуждых хищных тварей или быстро проредить орды мелких ксеночудовищ.

Когда персонаж промахивается метательным оружием или оружием с чертой Взрыв, он может уменьшить расстояние, на которое оно отбрасывается на число метров, равное половине его бонуса НС.

Бесстрашный пилот

Hotshot Pilot

Ранг: 2

Требования: Ранг 2 в умении Выживания или любого Управления, Ловкость 35

Склонности: Ловкость, Техно

Когда ситуация требует этого, пилот выходит за пределы своих способностей, демонстрируя впечатляющие подвиги маневрирования. Этот опыт также научил аколита, как можно справиться с тем, что может стать фатальной неудачей для менее квалифицированного пилота, предпринимающего такие маневры.

Когда аколиту удается пройти проверку Управления (или, в случае живого скакуна, Выживания), он может добровольно получить 1 уровень Усталости, чтобы добавить количество степеней успеха, равное половине его бонуса Ловкости. Когда Аколиту не удаётся пройти проверку Управление (или, в случае живого скакуна, Выживания), он может добровольно пострадать от 1 уровня Усталости, чтобы уменьшить степени провала на количество, равное его бонусу Ловкости до минимума в 1.

Постоянное маневрирование

Hull Down

Ранг: 3

Требования: Ранг 2 в умении Выживания или любого Управления

Склонности: Ловкость, Полевое

Аколит продолжает внимательно следить за врагами весь бой, тщательно поворачивая свою машину или скакуна так, чтобы быть более узкой частью ко всем нападающим, а также получить наилучшее преимущество от любого способного дать укрытие ландшафта.

Когда персонаж предпринимает боевое действие техники с подтипом Движение, его техника или скакун считает значение размера на одну ступень меньше для модификатора атак и укрытий до начала его следующего хода.

Отточенные рефлексы

Leaping Dodge

Ранг: 1

Требования: Ловкость 35, Ранг 2 в умении Уклонение

Склонности: Ловкость, Защита

Аколит набрался опыта в уворотах от смертоносного оружия, бьющего по площади: от огнеметов до странных устройств ксеносов. Когда он проходит проверку Ловкости, чтоб избежать атак оружия с чертой Распыляющее, он может вместо этого пройти проверку Уклонения (Ловкость).

Лексограф

Lexographer

Ранг: 2

Требования: Ранг 3 в умении Лингвистика (любая)

Склонности: Интеллект, Познание

Годами, заглядывая в пыльные тома и изучая древние руины на забытых мирах, и, возможно, даже разговаривая лицом к лицу с нечеловеческими существами, аколит стал экспертом в расшифровке потерянных человеческих языков, а также языков ксеносов.

Персонаж может применить любое умение Лингвистики, которому он не обучен, нетренированным умением, как если бы оно не было Специальным.

До предела

Push the Limit

Ранг: 3

Требования: Ранг 2 в умении Выживания или любом Управления, Техпользование

Склонности: Восприятие, Техно

Благодаря обучению, практике или чистой интуиции, аколит знает предел своего скакуна или машины, и знает, как довести их до предела и за него. Хотя перенапряжение зверя или выполнение поворотов, рвущих колеса, способно обеспечить большое преимущество в бою или преследовании, одно неправильное движение может оказаться катастрофическим, травмировать пилота или даже разбить его машину.

Один раз за раунд персонаж может добавить +20 к проверке Управления (или к проверке Выживания в случае живых скакунов); однако, если он провалил её на 4 или более степеней, немедленно бросайте 1к5 по Таблице 7-32: Эффекты от Критических Попаданий по Ходовой части на странице 315 ОКП «Dark Heresy» и примените результат. Если он едет на живом скакуне, бросайте 1к5 по Таблице 7-18: Критические эффекты ударного урона – Нога на странице 295 ОКП «Dark Heresy» и примените результат.

Умелый наездник

Skilled Rider

Ранг: 1

Требования: Ранг 2 в любом умении Управления

Склонности: Ловкость, Полевое

Часто лучший способ одолеть еретика — беспощадная скорость, поэтому многие аколиты широко используют технику и скакунов в погоне за врагами человечества. Независимо от того, использовал ли персонаж свой любимый байк, пока тот не стал продолжением его собственного тела, или у него есть опыт, необходимый для мгновенной адаптации к странным скакунам и технике, которых можно найти в секторе Аскеллон, перемещение в седле или кресле пилота — его вторая натура.

Всякий раз, когда персонаж будет вышвырнут или сброшен со своей машин, он делает Ординарную (+10) проверку Ловкости. Если он преуспеет, персонаж может безопасно приземлиться на ноги или сохранить исходное положение на технике. Кроме того, один раз за раунд персонаж может попытаться выполнить Ординарную (+10) проверку Ловкости, чтоб сесть в машину или вылезти из нее в качестве свободного действия.

Интуитивное владение оружием

Weapon Intuition

Ранг: 3

Требования: Выучка с Экзотическим Оружием (любым)

Склонности: Интеллект, Изящество

Выполняя свой долг против ксеносов, аколит владеет самым тайным и редким оружием, которое могут сотворить Адептус Механикус, и, возможно, даже захватывает само вооружение ксеносов, чтобы лучше сражаться с ними. Благодаря многолетнему опыту персонаж может быстро распознать механизмы стрельбы и баланс даже самого странного оружия, независимо от его происхождения.

Персонаж уменьшает штраф за использование оружия без надлежащего обучения на 10.

Ксеносавант

Xenosavant

Ранг: 2

Требования: Ранг 3 в Запретном Знании (любое о ксеносах)

Склонности: Интеллект, Познание

В своих изучении и противостоянии угрозам ксеносов аколит стал хорошо разбираться в привычках и формах бесчисленных чуждых рас, угрожающих человечеству.

Персонаж может применить любое умение Запретных Знаний (Ксеносы), которому он не обучен, нетренированным умением, как если бы оно не было Специальным.

Экспликации

«Этот образец, несомненно, продвинет наши исследования на годы вперед. Наши товарищи отдали свои жизни во имя важной работы — Император это знает».

— адепт Икабод Ксерин после Янтской резни

В ОКП «Dark Heresy» аколиты часто должны заниматься изысканиями, чтобы продолжить расследование: от обнаружения запятнанной родословной аристократа до определения планеты, откуда родом тревожная статуя ксеноса. В большинстве случаев для выявления такой информации достаточно простой проверки умения соответствующего Ученого или, иногда, Запретного Знания. Это может означать краткое обращение к тому, которым владеют аколиты, несколько часов среди трухлявых стеллажей большого либрариума или даже консультации с другими экспертами. Однако, некоторые исследовательские задачи требуют последовательных согласованных усилий. Это может быть один аколит, проводящий много дней и даже недель, просматривая записи Администратума, или целый отряд, работающий вместе, чтобы прочесать дата-хранилища закрытой инфо-гробницы. Эти целенаправленные долгосрочные исследовательские задачи называются «Экспликациями» и служат для освещения природы конкретной угрозы, стоящей перед человечеством, и того, как лучше бороться с ней.

Инквизиторы Ордо Ксенос и их аколиты часто проводят такие сфокусированные исследования, чтобы лучше понять природу чуждого врага. Хотя такое знание, несомненно, опасно, оно может оказаться необходимым. Некоторые монстры ксеносов почти неуязвимы для обычного оружия, и только раскрывая особые слабые стороны богохульной биологии существа, отряд может надеяться победить его. В других случаях чуждый враг может скрываться от взгляда, манипулировать людьми или иным образом плести свои заговоры при помощи психических, химических или других средств. Только осознавая истинную природу чужака, аколиты смогут искоренить его и уничтожить.

Правила Экспликаций не ограничиваются изучением врагов-ксеносов. Помощники могут проводить такие сфокусированные исследования, чтобы идентифицировать природу или даже истинное имя демона, раскрыть тайную историю древнего культа или выследить покупателей чуждых реликвий, связанных с вспышками неистовых восстаний.

В дополнение к повествовательным последствиям получения информации, которая нужна аколитам для завершения их расследования и преследования врагов человечества, Экспликации могут обеспечить ощутимые игромеханические выгоды, когда те противостоят своим противникам.

Подготовка

Есть несколько шагов, которые должны предпринять помощники перед тем, как начать Экспликацию. В отличие от простой проверки Знаний, определяющей что аколит знает о теме или что может обнаружить, кратко консультируясь с источником, Экспликация подразумевает занимающее время исследование, берущее данные из многочисленных источников и с целью поиска конкретной информации для определенной цели. Прежде чем начать, отряд должен сузить субъект Экспликации и принять решение о цели, собрать или определить ресурсы, которые они планируют использовать, и назначить ведущего следователя.

Выбор субъекта и цели

Прежде чем отряд сможет начать Экспликацию, у аколитов должно быть четкое представление о том, что они ищут, и особая причина для этого. Субъект Экспликации — либо конкретная тема, о которой аколиты желают узнать больше, либо конкретный вопрос, ответ на который они ищут. Субъект Экспликации не должен быть чрезмерно широким, но то, насколько именно он должен быть сужен, зависит от конкретной ситуации, которая побудила к Экспликации, объема знаний аколитов по этому вопросу и их цели. Например, «активность ксеносов в секторе Аскеллон» слишком широка, чтобы быть предметом Экспликации, тогда как «атаки эльдарских корсаров в скоплении Стигис» может подойти, но сбор и сравнение такой информации будут очень сложными.

Цели

Выбрав тему своего исследования, аколиты должны определить общую цель для Экспликации. Даже с очень обширным субъектом цель должна направлять исследования аколитов. По мере того, как их исследования движутся вперед и аколиты больше узнают о своих врагах, они могут, при необходимости, сузить свои цели. Следующие категории охватывают большинство целей, которые могут быть у аколитов, и определяют, какие игромеханические выгоды получает группа от успеха; однако, если ни одна из этих целей не соответствует задаче аколитов, мастер игры и игроки могут, работая вместе, определить новую категорию и её эффекты. Аколиты должны указать настолько конкретную цель в категории, насколько это возможно. Например, целью Защиты может быть «разработка профилактического противоядия от отравы осколкового оружия» в то время, как «перевод иероглифов развалин, ранее обнаруженных глубоко под землей на Пеллене», будет целью Коммуникации. По мере того, как продвигается Экспликация и появляется дополнительная информация, аколиты могут переоценить и сузить свою цель, или начать новые, смежные Экспликации.

Искоренение: Путем изучения вражеской биологии, предпочитаемой брони или других методов защиты аколиты стремятся подготовить оружие и способы для ослабления и уничтожения своих врагов.

Охранение: Понимая природу оружия противника и предпочитаемые методы нападения, аколиты могут лучше защищаться от странных атак нечеловеческого врага.

Обнаружение: Некоторые враги, будь то из-за врожденных способностей, эзотерических технологий или просто навыков, особенно преуспели в избегании возмездия. Чтобы отследить таких врагов, аколиты должны понять их природу.

Коммуникация: Некоторые потенциальные угрозы человечеству не столь ясны. В некоторых случаях аколиты, в частности, более склонные к радикализму, могут стремиться изучать язык или обычаи чужаков либо неимперских культур, или иным способом найти способ общения.

Понимание: Иногда ксеноса настолько сложно понять, что отряд должен дополнительно исследовать его характер и намерения только ради того, чтоб судить о той угрозе, которую он представляет для человечества. Только тогда они смогут определить, как действовать.

Определение сложности

Как только аколиты выбирают субъект и определяют свою цель, МИ выбирает соответствующую сложность для Экспликации, как показано в Таблице 2-8: «Сложность Экспликации». Это отображает как фактическую сложность запрашиваемой информации, так и трудность её раскрытия или определения её местонахождения. Сложность дает аколитам представление о необходимом времени, чтобы они могли лучше планировать, как проводить исследования, не пренебрегая текущими расследованиями. В то время, как некоторые Экспликации могут быть непосредственно привязаны к текущему расследованию аколитов или даже к Следствию (см. дополнение «Dark Heresy: Enemies Within»), другие могут проводиться наряду с приключениями, которые не связаны (или кажутся таковыми), или во время передышки.

Шаг времени для заданной сложности показывает, как часто аколиты проводят проверку умений, чтобы определить, достигли ли они прогресса в завершении Экспликации. Базовая сложность — всего лишь рекомендация для МИ, когда он устанавливает сложность для проверок умений, продвигающих Экспликацию. Как всегда, конечная сложность должна учитывать все соответствующие ситуационные модификаторы. Общее количество СУ — рекомендуемое количество степеней успеха, которое аколиты должны получить на проверках умений для завершения Экспликации, хотя МИ может изменить это число и захотеть скрыть от аколитов.

Если игроки считают, что сложность, заявленная МИ, слишком велика для времени и ресурсов, которые у них есть для совершения Экспликации, они могут сузить свой субъект или сократить цели, чтобы достичь более подходящего уровня сложности.

Сбор ресурсов

Экспликация требует от аколитов использования широкого спектра исследовательских материалов и, возможно, посещения нескольких планет для получения доступа к книгам и дата-планшетам, а также разговоров со специалистами или свидетелями. Прежде чем начать Экспликацию, аколиты должны определить характер своих основных инструментов исследования и заполучить их. В зависимости от сложности Экспликации и характера предмета этот шаг может потребовать значительных путешествий и даже оказаться опасным. В дополнение к простым проверкам Реквизиции сбор ресурсов может стать основой для встреч или даже кратких приключений в зависимости от сложности Экспликации. Хотя эти ресурсы предоставляют аколитам то, что нужно для начала Экспликации, потребность в дополнительных ресурсах может возникнуть уже во время её проведения.

Назначение ведущего исследователя

При желании аколиты могут выбрать ведущего исследователя для Экспликации. В дополнение к тому, чтобы быть основным персонажем, который пытается пройти проверки умений ради продвижения Экспликации (см. страницу 75), ведущий исследователь выбирает одно умение Общих, Учёных или Запретных Знаний, в котором он имеет как минимум уровень 1. Другие умения могут быть доступны по усмотрению МИ. В целях продвижения Экспликации все персонажи в отряде могут предлагать помощь в проверках с использованием этого умения, как если бы они имели его, даже если это не так (см. страницу 29 ОКП «Dark Heresy»). Это отображает ведущего исследователя, дающего основные инструкции по знанию другим аколитам, применительно к заданной теме — например, указывая им на полезные источники или иначе направляя и возглавляя исследование группы.

Пример

В ходе расследования неизвестный ксенозверь атаковал отряд, что привело к сложной битве. Существо было очень устойчиво к повреждениям и аколиты хотели разработать токсин прежде, чем напасть на гнездо чужаков, где, по их мнению, все больше таких существ собирается вылупиться из своих коконов. МИ определяет, что для этого требуется Экспликация в целях Искоренения с Требовательной сложностью. Персонажи назначают техножреца биологис Ахвира Офрета в качестве своего ведущего исследователя, чтобы получить преимущества от его рангов в Ученых Знаниях (Химия). Наконец, аколиты решают, что им нужно приобрести полностью оборудованную химическую лабораторию, чтобы изучить образец и разработать подходящий токсин.

Таблица 2—8: Сложность Экспликации

Сложность	Шаг времени	Базовая сложность	Общие СУ	Пример
Рутинная	Один день	Серьезная (+0)	14	Тщательно вскрыть неизвестный, но довольно знакомый чужеродный организм.
Требовательная	Одна неделя	Сложная (-10)	12	Разработать токсин (или противоядие) для использования против конкретного чуждого вида.
Запутанная	Один месяц	Тяжелая (-20)	10	Отследить происхождение конкретного духа машины.
Сложная	Четыре месяца	Очень тяжелая (-30)	8	Определить функции загадочного оружия.
Громадная	Восемь месяцев	Напряженная (-40)	7	Проанализировать назначение поврежденного устройства чужаков.
Головоломная	Один год	Мучительная (-50)	6	Перевести рунический язык мертвого вида.

Проведение Экспликации

Экспликация по существу состоит из нескольких проверок умений одним или несколькими аколитами, причем прогресс приводит к Прорывам, которые, в свою очередь, приводят к успешному завершению Экспликации. Тем не менее, МИ и игроки должны работать вместе, чтобы описать методы исследований аколитов, используя это как возможность для отыгрыша. В то время, как один аколит мог провести свое время в хранилищах храма Культа Машины, другой может вести переписку со своими осведомителями по всему сектору, а третий мог бы искать совета у Таро Императора.

Исследовательские Экспликации — трудоемкое занятие, и время — роскошь, редко доступная аколитам среди бесчисленных ересей, которые надо раскрыть и зачистить. Из-за этого, хотя Экспликация может быть фокусом действия во время игровой сессии, она необязательна. Аколиты могут проводить Экспликацию в периоды повествовательного времени и передышки между встречами и событиями во время сессии или даже между сеансами, при этом игроки делают необходимые броски либо в конце сессии, либо в самом начале следующей. Длительность передышки, необходимая для достижения прогресса в Экспликации, зависит от сложности и усмотрения МИ. Игроки также должны учитывать соответствующие действия своих персонажей, выполняемые между сессиями, поскольку МИ может решить, что они могут получить преимущества для проверок умений, проведенных в более поздние времена.

Проверки умений

Независимо от того, является ли Экспликация фокусом деятельности отряда или чем-то, что один аколит делает во время передышки, процесс один и тот же. В конце временного отрезка, указанного для сложности Экспликации (см. таблицу 2—8: Сложность Экспликации стр. 74), один аколит проводит проверку умения с использованием соответствующего умения Расследования. Это, скорее всего — умение Общих Знаний, Ученых Знаний или Запретных Знаний, но другие тоже могут быть доступны с разрешения МИ, например, проверка Обаяния, чтобы убедить ученого поделиться своими собственными результатами по этой теме или проверка Проницательности при исследовании реликвии ксеносов для более внимательного изучения. Хотя только один аколит проводит проверку умения, другие могут оказать помощь по усмотрению МИ (см. страницу 29 ОКП «Dark Heresy»). Обычно ведущий исследователь пытается пройти проверку умения, но МИ может позволить другому аколиту иногда сделать это, если у игроков есть на то веская причина.

Важно отметить, что, хотя персонаж может только попытаться выполнить соответствующую проверку умения после того, как пройдет необходимое количество времени, исследование не обязательно должно выполняться последовательно. Например, возьмем аколита, работающего над Экспликацией Требовательной сложности после одного месяца. Она может быть разбита на несколько исследовательских периодов, таких, как одна неделя передышки, несколько дней передышки здесь и там и примерно две недели передышки или любая другая комбинация. Также обратите внимание, что увеличение времени не требует, чтобы аколит посвятил все свои часы бодрствования Экспликации, только чтобы он мог посвятить ей большую часть своего времени; то есть он не занимается несвязанным с ней активным расследованием или другими видами деятельности, которые отнимают много времени или концентрации. В зависимости от того, сколько времени персонаж делает активное исследование, МИ может применять дополнительные модификаторы к проверке умения.

Продвижение вперед

Если аколиту удастся пройти проверку на умение, отряд добился прогресса в своих исследованиях. Каждая степень успеха проверки добавляется к сумме, которую должны собрать аколиты, чтобы завершить Экспликацию. Кроме того, каждый раз, когда аколиты получают 4 или более степеней успеха на проверке, сделанной, чтобы продвигать Экспликацию, они достигают Прорыва, как объяснено на странице 76.

Если накопленные степени успеха равны требуемому общему количеству или превышают его, аколиты успешно завершают Экспликацию. Если нет, один из аколитов может выполнить ещё одну проверку умения после соответствующего временного отрезка.

Потеря прогресса

Если аколит провалит проверку, он и остальная часть отряда тратят время на исследования, но без какого-либо заметного прогресса. Однако, если провалит проверку со степенями провала, превышающими бонус Интеллекта ведущего исследователя, отряд вычитает степени успеха, равные разнице, из общей суммы. Это представляет

собой неудачи, начиная от потраченного впустую времени на изучение неверной информации и заканчивая неточными выводами. По усмотрению МИ такого рода серьезные неудачи могут потребовать, чтобы аколиты потратили время больше стандартного отрезка прежде, чем попытаются провести другую проверку умения.

Прорывы

Если аколит набирает 4 или более степеней успеха на проверке умения для продвижения Экспликации, у отряда есть Прорыв. Прорыв — значительный прогресс в исследованиях отряда, который дает немедленную выгоду, хотя аколиты, возможно, ещё не достигли своей конечной цели. Прорыв должен обеспечить полезный повествовательный результат, такой, как часть информации, которую ищут аколиты. Например, если целью Экспликации является перевод надписи на древнем монолите ксеносов, аколиты могут раскрыть смысл одного особо важного или тревожного иероглифа. Кроме того, Прорыв обеспечивает игромеханическую выгоду. МИ и игроки должны работать вместе, чтобы связать эти два аспекта вместе и объяснить, как исследования аколитов до сих пор, и Прорыв в частности, помогает им в решении предстоящих проблем.

Преимущества Прорыва

Когда аколиты достигают Прорыва, все участники отряда получают выгоду во время следующей встречи или сессии, относящейся к теме Экспликации, в дополнение к влиянию на повествование. Если отряд достигает нескольких прорывов перед следующей соответствующей встречей или сессией, бонусы накапливаются, максимум до трех Прорывов. По усмотрению МИ эти преимущества могут также применяться к союзникам, с которыми аколиты делятся своими выводами.

Искоренение: Персонажи получают бонус +5 к проверкам НР и НС при атаках во время следующей встречи или встрече на выбор отряда (или МИ) с врагами, имеющими отношение к предмету Экспликации.

Охранение: Персонажи получают бонус +5 к проверкам на Избегание во время следующей встречи или встречи на выбор отряда (или МИ) с врагами, имеющими отношение к предмету Экспликации.

Обнаружение: Персонажи получают бонус +5 к проверкам Восприятия (включая проверки умений) против субъекта Экспликации в течение следующей сессии или сессии на выбор отряда (или МИ).

Коммуникация: Персонажи получают бонус +10 к проверкам умений Лингвистики и Взаимодействия на общение с субъектом Экспликации в течение следующей сессии или сессии на выбор отряда (или МИ).

Понимание: Персонажи получают бонус +10 к проверкам умений Расследования, связанных с субъектом Экспликации, в течение следующей сессии или сессии на выбор отряда (или МИ).

Ускорение исследований

Экспликации могут занять много времени, даже если аколиты сосредоточат на них свое внимание. Иногда вопрос, который исследует отряд, является срочным, и аколиты должны найти информацию, которую они ищут, быстро, чтобы предотвратить какую-то катастрофу. Если хватит силы воли и рекафа, аколиты могут довести себя до предела, либо сосредоточиться исключительно на Экспликации, либо действовать без сна и других нужд первой необходимости, чтобы одновременно проводить Экспликацию и другие начинания.

Ведущий исследователь и другие аколиты, предлагающие помощь в исследовании, могут добровольно пострадать от одного или нескольких уровней Усталости, чтобы уменьшить временной отрезок до следующей проверки умения на одну ступень на уровень усталости, как показано в таблице 2—8: Сложность Экспликации (см. страницу 74). Временной отрезок, уменьшенный ниже одного дня, делит пополам время за каждую дополнительную ступень, до минимума в шесть часов. Например, аколиты, работающие над Экспликацией Запутанной сложности, могут пострадать от двух уровней Усталости, чтобы пройти проверку на умение через один день, а не один месяц. До следующей проверки умения (то есть, пока они исследуют), аколиты не могут восстановить Усталость или повреждения путём отдыха, не теряя этого преимущества. Тем не менее, до тех пор, пока аколиты продолжают последовательно исследовать, они не получают дополнительные степени усталости между проверками. Кроме того, аколиты страдают от -10 штрафов на умение, продвигающее Экспликацию за каждую ступень, на которую они уменьшают временной отрезок.

Некоторые исследовательские задачи попросту требуют определенного количества времени, и МИ может установить минимальный временной отрезок.

Пример

Из-за гнезда ксеномонстров, готовых вылупиться в любой момент, отряд решает, что все аколиты должны помочь Офрету в его исследованиях, и поэтому все они страдают от 3-х уровней Усталости, чтобы пройти проверку умения после шести часов работы. Базовая сложность Экспликации — Сложная (-10), и поспешность отряда добавляет штраф в -30. Тем не менее, МИ соглашается, что все оставшиеся аколиты могут помочь, добавив +30, и что хорошо снабженная лаборатория добавляет дополнительный бонус +10, позволяя Офрету пройти проверку, основываясь исключительно на его ранге Ученых Знаний (Химия). С такой неотложной ситуацией Офрет тратит очко Судьбы на использование своего бонуса роли как Мудреца, автоматически проходя проверку с 5 степенями успеха, что приводит к Прорыву! Когда аколиты, наконец, готовы штурмовать гнездо, они получат +5 бонус на все свои атаки против чужеродной мерзости.

Завершение Экспликации

Несмотря на то, что невозможно узнать все о выбранной теме, Экспликация приходит к естественному завершению, когда аколиты изучают информацию или достигают изначально намеченных целей. Это происходит, когда общие степени успеха, достигнутые в проверках умений для продвижения Экспликации, достигают необходимого количества, установленного МИ на основе сложности Экспликации. В дополнение к влиянию на повествование от достижения своей цели, её завершение обеспечивает постоянное игромеханическое преимущество для персонажей, которым достаются результаты.

Преимущества Экспликации

После успешного завершения Экспликации отряд получает постоянный бонус, относящийся к субъекту Экспликации. В **Таблице 2–9: «Преимущества Экспликации»** приводятся примеры и предложения о преимуществах, но результаты в конечном счёте остаются на усмотрение МИ. Экспликации более высокой сложности должны обеспечить соответственно большие выгоды.

Игроки и МИ должны работать вместе, чтобы определить преимущество, основанное на повествовании, мотивации и цели аколитов, а также на соответствующих умениях и талантах персонажей. Например, если в отряде есть аколит с умением Ремесло (Химик), они могут попытаться разработать альтернативный эффект, такой, как паралич вместо дополнительного урона, для оружия с чертой Токсичное против определенного типа ксеносов. Аналогичным образом, если исследование отряда определяет, что конкретный ксенозверь уязвим для конкретного вещества, аколиты могут получить соответствующий бонус только при использовании боеприпасов или оружия ближнего боя, покрытых правильным составом.

Пример

После двенадцати часов и ещё двух проверок умений аколиты получают дополнительный прорыв и — еле-еле —достаточные общие степени успеха, чтобы завершить Экспликацию. Во время последнего временного отрезка Экспликации один из аколитов прекращает оказывать помощь, чтобы реквизировать оружие с чертой Токсичное для группы, делая окончательную проверку умения немного сложнее для Офрета. В конце концов, аколиты разрабатывают мощный токсин, связанный с биологией этой новой ксеноугрозы. Введя его в основную питательную артерию гнезда чужаков, они надеются уничтожить большую часть существ прежде, чем те пробудятся. Кроме того, группа загружает этот токсин в свое оружие с чертой Токсичное, увеличивая его значение на 2. С этим и +10 бонусом к атакам, полученным в результате двух Прорывов, у аколитов есть определенное преимущество против любых активных существ, с которыми они столкнутся в гнезде!

Таблица 2-9: Преимущества Экспликации

Цель	Преимущество
Искоренение	Объявленные Выстрелы против субъекта становятся Отмщающими (9) или Подрубающими (2), оружие с чертой Токсичное (X) увеличивает её значение на 2 против субъекта.
Охранение	Аколиты считают свои очки Брони во всех зонах на один выше против атак субъекта и получают против них +5 бонус к проверкам Избегания.
Обнаружение	Проверки Бдительности и Техпользования для обнаружения присутствия субъекта получают бонус +20, аколиты добавляют +1 к Инициативе в бою против субъекта.
Коммуникация	НИП вида или разновидности субъекта увеличивают начальное Отношение на +10, проверки умений Взаимодействия, нацеленные на субъект получают +10 бонус, стоимость соответствующего таланта Связи снижается на 100 ОО (до минимума в 100 ОО).
Понимание	Проверки подходящих Знаний получают +5 бонус, стоимость подходящих умений Знаний снижена на 100 ОО (до минимума в 100 ОО), аколиты получают от 1 до 4 единиц Влияния в зависимости от сложности Экспликации.

Путь радикала

«Конечно, я верю в абсолютное право человечества владеть галактикой. Но так же, как грокс и другие меньшие звери могут найти полезное применение, так могут и ксеносы. И так же, как канида, который кусает руку своего хозяина, должно прикончить, ксеносы, которые противостоят человеку, должны быть истреблены».

– имперский командующий Ионка Харин

Империум учит, что ксеносы являются анафемой для человечества, что люди и чужаки не могут делить галактику и что ксеносы должны быть уничтожены поголовно. Для большинства имперских граждан это — святая истина, и они довольны этим — и тем фактом, что они никогда не увидят чужака. Тем не менее, для жителей отдаленных и пограничных миров, для вольных торговцев и эксплораторов, а также для инквизиторов и аколитов жизнь не всегда так ясна. Несмотря на то, что многие ксеносы — беспричинно рыскающие твари, а другие не несут человечеству ничего, кроме смерти, некоторые могут оказаться полезными, как в битве с этими чуждыми врагами, так и против других угроз человечеству.

Некоторые инквизиторы Ордо Ксенос считают, что не все чужаки угрожают человечеству. Другие признают, что все чужие являются конкурентами за господство человечества над звездами, но утверждают, что меньшие опасности могут быть полезными инструментами в войнах — как открытых, так и тайных — против голодных ксеносов, которые стремятся сокрушить Империум. Широкий спектр убеждений проявляется среди инквизиторов и, действительно, среди тех достойных Империума, обладающих авторитетом и властью, чтобы осмелиться на такие убеждения: от архимагосов Адептус Механикус, которые изучают технологии ксеносов, до вольных торговцев, которые вербуют ксеносов в свои экипажи. Пуританские инквизиторы осуждают их как радикалов или еретиков, а обычного гражданина такая терпимость к богохульным ксеносам шокирует и ужасает. Однако, простые массы не могут и не должны понимать истинную тяжесть или необходимость работы Инквизиции.

Радикальные подходы

Инквизиторы и аколиты, которые признают, что цель оправдывает средства, могут обратиться к экспертам и специалистам, которые изучают ксеносов вне структуры Империума. Хотя чужаков в Империуме повсеместно ненавидят и опасаются, эти люди находятся в уникальном положении понимания ксеносов — по крайней мере, настолько, насколько любой человеческий разум может постичь чужого. При таком понимании страх уменьшается. Для некоторых инквизиторов и аколитов это просто означает направление их ненависти на разрушение, освобожденное от страха. Для других, без страха, ненависть становится не такой сильной и чистой, какой могла бы быть. Для тех, кто может их терпеть, союзники-ксеносы и связанные с ними услуги могут принести большие выгоды.

Эти услуги могут во многом помочь работе отряда. Ксеносы часто обладают уникальными способностями, которые могут быть полезны в битве, в отслеживании врага или более эзотерическим способом. Многие из чужеродных видов, которые угрожают человечеству, являются страшными врагами, более сильными или быстрыми, чем люди, или устойчивыми ко всему, кроме самого мощного оружия. В таких случаях лучший способ победить их может заключаться в привлечении помощи других чужаков. На другом же уровне, чтобы раскрыть заговоры чужаков и разобраться в них, нужно понимать разум и цели врага. Помощь другого чужака в переводе нечеловеческих мыслительных процессов его рода может быть неоценима.

Таблица 2–10: Инструменты радикала

Тип	Доступность
Налетчики темных эльдар	Почти Уникально
Корсары эльдар	Чрезвычайно Редко
Экзотех	Очень Редко
Банда пиратов	Дефицит
Ксенатор	Редко
Ксеноарканист	Очень Редко
Ксенобиолог	Очень Редко
Ксенос — охотник за головами	Чрезвычайно Редко
Ксенос-наемник	Чрезвычайно Редко

Радикальные методы

Ниже приводятся услуги не только самих ксеносов, но и тех, кто связан с чужаками или изучает их. Использование таких служителей и услуг наверняка заклеймит инквизитора или аколита как радикала, если собратья более пуританского мышления узнают об его действиях.

Эти услуги добываются при помощи проверки Реквизиции, как и все остальные. Однако, в то время, как получение медицинской помощи, пищи и транспорта часто происходит «вне камеры», использование этих услуг никогда не должно быть простым вопросом броска кубиков. В конце концов, даже установление контакта с чужаком или ксенофилом, вероятно, будет значительным начинанием само по себе. Это дает отличную возможность для отыгрыша и важное развитие истории, будь то для всего отряда или отдельного аколита, делающего это без ведома своих товарищей. Ксеносы не заинтересованы в валютах Империума, и даже люди, описанные ниже, скорее всего, потребуют гораздо больше, чем просто денег, за риски, которые они берут на себя. В описания некоторых чужаков включены предложения о расходах или требованиях, и МИ поощряются в создании соответствующих цен, некоторые из которых могут даже сами по себе стать основой для небольших приключений.

Таблица 2–10: Инструменты Радикала отображает список услуг и рейтинги Доступности. Как всегда, мастер игры должен изменить доступность услуги в соответствии с местоположением, текущей ситуацией и разыскиваемым ресурсом. По своей природе эти ресурсы немногочисленны и далеки друг от друга, и, вероятно, просто недоступны в некоторых местах или требуют, чтобы аколиты воспользовались сложной сетью контактов, прежде, чем, наконец, достигнут своей цели. Если персонаж игрока имеет соответствующий талант Связи, его бонус применяется к проверке Реквизиции. И наоборот, штраф за соответствующий талант Враг тоже применяется – инквизитор, имеющий репутацию истребителя ксенофилов, будет испытывать трудности с получением услуг

ксеноарканиста.

Кроме того, МИ должен менять проверку Реквизиции соответственно сложности и объему задачи, для которой требуются услуги. Аколиты могут также попробовать соответствующие проверки Запретного Знания (Ксеносы), чтобы определить, как найти и приобрести услуги, или как лучше всего приблизиться к чужакам и их союзникам, получив +10 бонус к последующей проверке Реквизиции за каждую степень успеха.

Предложения ксеносов

Следующие записи охватывают только некоторые из услуг, которые инквизиторы Ордо Ксенос или их аколиты могут найти в секторе Аскеллон. Эти записи очень размытые, и МИ с игроками предлагается подробно рассказать о конкретных услугах, которые могут реквизировать аколиты в игре. Каждая запись описывает наиболее вероятный способ использования услуги, но МИ и игроки не должны чувствовать себя ограниченными им. Разумеется, убедить ресурс предоставить дополнительные услуги может потребовать более сложной проверки Реквизиции или хорошего отыгрыша.

Приобретение услуги не всегда приводит к успешному завершению задачи, которая должна зависеть от ряда факторов, в том числе от потребностей истории. Важно, чтобы аколиты не просто нанимали других для завершения своей работы, а чтобы они скорее помогали в достижении цели. Каждое описание включает один из способов реализации актива в игре, но результаты в конечном счёте — на усмотрение МИ.

Налетчики темных эльдар

Хотя различие ясно только для самых хорошо осведомленных в подобных запретных знаниях, тёмные эльдар разительно отличаются от корсаров-эльдаров из Сумеречных Гадюк. Аколитам, желающим заручиться помощью любой из групп, хорошо узнать бы разницу, поскольку привлечение услуг темных эльдар является одной из самых опасных сделок, в которые можно войти. Кабал Багрового Змея выбрал сектор Аскеллон в качестве своих охотничьих угодий, и именно эта группа может связаться с аколитами. Кабал обладает большими ресурсами, но чем больше у него просят, тем выше стоимость в рабах и душах. Аколит, приближающийся к кабалу, должен быть подготовлен, поскольку, как сказано, темный эльдар может чувствовать запах страха и способен убить человека, который подходит к ним, едва его почуяв.

Кабал Багрового Змея может предоставить множество услуг для тех, кому хватит духу вести с ним дела. Кабал может доставлять рабов почти любого вида со всей галактики, напасть на колонию или другую уязвимую цель или наводить ужас на врагов отряда. Взамен развращенные чужаки ожидают выплаты в живых душах, которые они могут захотеть получить за счёт своей цели, если наниматель предоставляет им полезную информацию или какое-то другое преимущество. Работа с кабалом опасна, и, по усмотрению МИ, если проверка Реквизиции приводит к 4 или более степеням провала, темные эльдары вместо этого решат обратить на аколитов своё жестокое внимание.

Профили НИП темных эльдар можно найти на странице 125 и далее.

Корсары эльдар

Действия Сумеречных Гадюк и других эльдарских корсаров загадочны и непредсказуемы. Несмотря на то, что они, несомненно, смотрят на людей как на нечто ничтожное, они продемонстрировали готовность сотрудничать с ними во многих случаях, хотя, несомненно, в их собственных непостижимых целей. Пусть размер флота Сумеречных Гадюк неизвестен и корсары никогда не разглашают правду человеку — это, безусловно, мощная сила, возможно, даже догоняющая или превосходящая боевой флот Аскеллона. Хотя привлечение помощи корсаров может быть очень полезно, просто связаться с неуловимыми чужаками — подвиг само по себе, и переговоры о сделке, похоже, так же зависят от настроения капитана эльдар, как и от деталей задачи и оплаты.

Эльдарские корсары могут атаковать цель в пустоте, такую, как корабль или космическая станция, будь она имперская или чуждая. Их передовые технологии и тысячелетия практики обеспечивают высокую эффективность. Кроме того, корсары способны обеспечить транспортировку через Паутину, хотя только людям, которые заслужили их скупое уважение, рады на борту судов эльдар. Для получения дополнительной информации о Сумеречных Гадюках см. страницу 507 ОКП «Dark Heresy».

Экзотех

Экзотехи являются аскеллонскими еретехами, специализирующимися на технологиях неимперского происхождения этого сектора. Хотя это в значительной степени включает в себя технологии ксеносов, также это может означать запретный археотех или устройства непонятного происхождения из древних времен сектора. Действительно, линия часто размыта, так как кажется, что в эпоху Темной эры технологии люди адаптировали чуждые технологии и создавали устройства, вдохновленные ими или включающих в себя их аспекты, а в некоторых случаях происходило также и обратное. Экзотехи могут быть известны под многими именами, и по своей природе они уникальны. Некоторые специализируются на технологиях конкретного аскеллонского чужеродного вида, живого или вымершего, в то время, как другие вникают в любые предметы экзотического происхождения, которые они могут приобрести. Некоторые из них являются изгоями из жречества Марса или даже техножрецами, которые проводят секретные эксперименты за закрытыми дверями. Другие являются самоучками или пришельцами из

неаскеллонского или даже неимперского пространства.

Аколиты, скорее всего, будут искать экзотеха ради конкретной задачи, например, определить цель или происхождение таинственного технологического артефакта. Кроме того, экзотех может отремонтировать устройство или оружие ксеносов, или изменить его для использования людьми, например, путем добавления физического механизма курка там, где его не было, или адаптировать его для встраивания имперского источника питания или запаса боеприпасов. Эти модификации, особенно в случае боеприпасов, могут иметь непреднамеренные побочные эффекты или изменять качества оружия, (как правило, в худшую сторону) по усмотрению МИ.

Пиратские банды

Пираты и даже некоторые несанкционированные торговцы, работающие на окраинах сектора Аскеллон и в диком космосе, могут вступать в контакт с чужаками на относительно мирных условиях. Характер таких взаимодействий варьируется от нечастых, напряженных встреч для сделок с товарами, где насилие ограничено косыми взглядами, до настоящего партнерства и даже экипажей, состоящих из людей и ксеносов, которые живут и совершают налеты бок о бок. Другие вступают в контакт с чужаками попросту в качестве конкурентов и соперников или даже в открытом конфликте, забирая чужеродное оружие и другие сокровища в качестве трофеев.

Пираты и другие преступники и изгои, которые имеют дело с чужаками, могут предоставить ряд услуг для аколитов. В дополнение к своим навыкам налетчиков и разбойников они могут организовывать встречи с союзниками-ксеносами, стать посредниками в сделках, продавать товары или выступать в качестве проводников через дикий космос, или даже во владениях ксеносов за пределами сектора. За каждую степень успеха проверки Реквизиции банда пиратов добавляет +10 к следующему броску Реквизиции персонажа для получения услуг ксеносов или их снаряжения.

Ксенаторы

Ксенаторы — мужчины и женщины, которые занимаются чуждыми существами всех типов. Эти люди могут различаться от полулегальных торговцев и тренеров диких животных для благородных коллекционеров до отвратительных преступников и еретиков, занимающихся прямо запрещенными образцами, контрабандой опасных существ в миры Империума. Их число включает в себя любящих экзотику охотников и других личностей, которые занимаются странными созданиями в нецивилизованных и неизведанных мирах. Некоторые из них — работорговцы, имеющие дело с разумными чужаками, коих могут за высокую цену выставить на гладиаторские зрелища и другие незаконные забавы дворянства — или для гораздо более темного использования еретехами и всякими культами.

В дополнение к предоставлению образцов флоры и фауны со всего сектора Аскеллон и за его пределами ксенаторы могут служить проводниками на мирах смерти и в диком космосе. Они могут также предоставлять информацию о некоторых ксеносах и их чертах или слабостях, хотя, как правило, не хотят раскрывать такие секреты. МИ должен модифицировать проверку Реквизиции, основываясь на редкости и смертоносности искомого существа.

Ксено-арканист

Ксено-арканисты — ученые и эксперты в знаниях о ксеносах Аскеллона, образованные в вопросах, от изучения которых большая часть людей содрогнется. Они представляют собой весьма разнородную группу, и, хотя некоторые путешествуют по сектору и ведут раскопки древних руин ксеносов, другие уединяются в шпилях улья, получая свои знания от древних текстов и дата-планшетов. Хотя некоторые ксено-арканисты имеют разрешение для проведения своих исследований от Кворума Примус Адептус Механикус Аскеллона или одной из бесчисленных ветвей Адептус Администратум, даже они пересекают опасную черту. Многие из них проводят свои исследования в тайне или, по крайней мере, скрывают истинную степень своих открытий и занятий. Даже мимолетное изучение чужака вскоре может привести к подавляющему желанию вечно запретного знания, когда ученые обращаются к Безликой Торговле, чтобы получить артефакты ксеносов, необходимые для их исследований.

Ксено-арканист может предоставить аколитам информацию о чуждых расах, как живых, так и мертвых. МИ должен использовать степени успеха на проверке Реквизиции в качестве руководства относительно того, насколько важна и обширна информация. Если необходимо, считайте, что у ксено-арканиста Интеллект 45 и три уровня в Запретных Знаниях (Ксеносы).

Ксенобиологи

Ксенобиологи являются экспертами в чуждой биологии и связанных с ней запретных знаниях, от преступных геноскульпторов и кощунственных хирургеонов до анатомов университетов. Хотя некоторые из них действуют в рамках дозволенного, черта между санкционированным исследованием для обнаружения уязвимостей чужаков и ересью подобна лезвию бритвы. Некоторые могут зайти слишком далеко в своей работе в то время, как другие — явные еретики, игнорирующие закон Империума и доктрины Экклезиархии в богохульных экспериментах, проводя их в тайных лабораториях. От генетической рекомбинации до хирургически сотворенных гибридов ксеноса и человека или других мерзостей — эти нечестивые акты, несомненно, требуют глубоких познаний о чужаках, которые могут быть весьма полезными для слуг Трона.

Ксенобиолог может предоставить ряд услуг, от консультаций по вопросам чуждой физиологии до хирургических процедур. Аколиты могут обратиться к ксенобиологу, чтобы разработать яд для конкретного чужака, противоядие для токсина от ксеносов, прививку против чужеродного вируса или удалить ксеноса-паразита. Ксенобиолог эквивалентен великолепной медицинской помощи (см. страницу 219 ОКП «Dark Heresy») с добавлением уровня 3 в подходящих умениях Запретного Знания (Ксеносы), Ученого Знания (Химия) и Ремесла (Химик).

Ксено-охотники за головами

Многие расы ксеносов хорошо подходят для искусства выслеживания, будь то из-за культурного влияния, присущих им способностей или определенного сочетания. Следопыты круутов, кровавые охотники ретари и охотники за головами из десятка других рас (включая даже странников эльдар) могут предложить инквизиторам и аколитам свои услуги по выслеживанию цели и её возвращению живой или мертвой. Эти чужаки могут выходить за пределы Империума, в места, где лишь горстка людей (если такие вообще найдутся) сможет пройти и выжить.

Ксено-охотник за головами может быть послан, чтобы найти еретика, спасающегося от правосудия в диком космосе, или даже конкретного чужака, с которым в прошлом пересекся путь отряда. Чтобы определить, достиг ли охотник за головами цели, добавьте 1к5 к степеням успеха в проверке Реквизиции аколитов и сравните результат с бонусом Влияния цели или первой цифрой его рейтинга угрозы, в зависимости от того, что больше. МИ должен изменить сложность проверки на Реквизицию исходя из сложности задания и того, нужна ли цель живой.

Ксеносы-наемники

Наемники ксеносов являются одними из самых страшных солдат в Аскеллоне, от пугающих и крепких орков до опытных и приспосабливающихся круутов, от многоруких хас'рил до хитиновых вариторен. В то время, как некоторые ксенонаёмники действуют независимо, другие сбиваются в большие группы или некрупные армии. Реже же объединяются ксеносы разных видов, образуя единую боевую единицу с широким разнообразием способностей. Они прекрасно умеют вселять ужас в человеческие цели, так как даже еретики и мутанты часто не готовы к нападению чужаков. Наемники-ксеносы могут сражаться в условиях, непригодных для людей, или отмахиваться от ран, которые убили бы человека, а многие из них владеют странным и страшным оружием. Необходимая оплата зависит от характера чужаков, о которых идет речь, от оружия и боеприпасов до редких металлов или человеческой крови.

Наемники-ксеносы могут атаковать цель или группу по приказу аколитов или сражаться вместе с ними. МИ должен изменить проверку Реквизиции на основании количества наемников, характера цели и готовности чужаков работать на людей. Например, найм одного наемника для сопровождения аколитов может добавить +30 бонус в то время, как найм одного из них специально для атаки кабала темных эльдар может получить штраф -20. В качестве руководства для способностей некоторых наемников МИ может использовать соответствующие профили НИП и персонажей поддержки, такие, как круут-наемник и орк-карсар, на страницах 113 и 97, сслит на странице 133, и орк-боец и формирователь круутов на страницах 97 и 113.

Последствия радикализма

Хотя чуждые воины и оружие могут предоставить большие преимущества для отряда, есть последствия, которые могут возникнуть помимо моральных сомнений. Немногие в силовых структурах Империума терпимы к чужакам, а вести с ними переговоры или приводить их в имперские миры, за немногими исключениями, есть самое ужасное нарушение имперского закона. Хотя инквизитор теоретически неподотчётен никому, кроме своих собратьев, по правде говоря, баланс политики и власти в Империуме, как и решимость врагов, может поколебать его неуязвимость.

Аколит ещё более уязвим. По меньшей мере, разоблачение как радикала, несомненно, будет стоить аколиту уважения его собратьев и помощи важных союзников — и, возможно, обратит их против него. В зависимости от характера нарушения и того, кто о нем узнает, радикализм может привести аколита прямо на костер. Даже имени и авторитета его господина может быть недостаточно, чтоб избежать руки имперского правосудия. В конце концов, аколит, застигнутый за нарушением имперского закона или указов Адептус Министорум, в глазах других определенно становится еретиком. Утверждение, что он слуга инквизитора — несомненно, просто ещё одна ересь, ведь что за инквизитор будет принимать на службу богохульника и отступника? Радикальные аколиты и даже инквизиторы, чьи действия обнаружены, вскоре могут заполучить опасных и новых врагов в могущественных институтах Империума. В дополнение к прямым опасностям для аколитов это ставит их в сложную ситуацию. Аколиты должны задаться вопросом, не превратит ли их ответный удар по тем, кто стремится обеспечить соблюдение законов и учений Империума, в тех самых еретиков, которыми их уже считают враги.

Для многих групп решение о том, следует ли использовать эти услуги или работать с чуждыми союзниками, может быть основным направлением геймплея. Это спорный вопрос, кощунственный по всему Империуму, и маловероятно, чтобы все члены отряда придерживались одинаковых взглядов на эту тему. Некоторым аколитам может потребоваться убедить других в необходимости такого плана действий, и такие обсуждения могут быть весьма напряженными, если кто-то из аколитов имеет более традиционные убеждения.

Возможно также, что аколит из отряда в остальном пуританского в противном случае может взять на себя участие в радикальных действиях, будь то для его собственной выгоды или для достижения целей отряда. Скрытие его действий от остальной части отряда может стать интересной задачей для персонажа и интересным поворотом сюжета, хотя последствия для открытия могут быть ужасными. Пока всех игроков устраивает такой внутрипартийный конфликт, секреты и конфронтации между аколитами могут добавить захватывающей драмы и вызовов для кампании.

Радикализм и Секретность

Секретность крайне важна для аколитов, предпринимающих радикальные действия. Высокое значение Секретности может помочь отряду сделать так, чтобы его незаконные действия остались незамеченными более традиционно настроенными имперскими слугами, независимо от того, избегают ли они обнаружения полностью или даже маскируются как члены преступной или еретической группы.

Однако, если их радикализм будет обнаружен, он должен значительно уменьшить Секретность отряда, если они не будут действовать быстро, чтобы решить проблему. Чужаки и их устройства невиданны среди большинства миров Империума, и новости об их наличии наверняка будут быстро распространяться. Открытое ношение оружия ксеносов или битва бок о бок с чужаками-наемниками не может не привлекать внимание к аколитам, и отряды, которые надеются сохранить свою Секретность, должны принять меры, чтобы скрыть такие инструменты и таких союзников.

Как и в случае других причин потери Секретности, значение уменьшения для радикальных действий — случайная цифра, определенная МИ. Как правило, вопиющее использование устройств ксеносов или сотрудничество с чужаками должно стоить немало, если только аколиты не будут действовать быстро, чтобы уменьшить воздействие. Такие действия должны уменьшить Секретность на 1к5 или 1к10 с модификатором, если это необходимо. Конечно, это предполагает свидетелей или другие способы распространения информации, поэтому радикальные инквизиторы и аколиты обычно стараются скрывать свои действия. Если отряд и так потерял бы Скрытность из-за события, МИ может просто увеличить потерянную сумму. Например, если МИ определит, что отряд обычно теряет 1к5 Секретности за конкретный бой или событие, он может увеличить потерю на 3.

Глава III: Обет ксеноцида

С самого начала своего присутствия в аскеллонском пространстве человечество боролось с присутствием ксенорас. Многие из них вымерли задолго до появления первых кораблей с колонистами во времена Тёмной эры технологий, и лишь облучённое стекло или руины обрушенных зданий свидетельствуют об их давно прошедшем величии. Другие были истреблены, когда колонисты расселились по региону, а вместе с восхождением Империума и основанием сектора начался крестовый поход по очищению Аскеллона от ксенозаразы. Расы чужаков уничтожались столь быстро, что не успели выйти в космос.

Однако, эта праведная задача никогда не будет выполнена до конца. Некоторые расы предпочли скрыться, а не встретиться с могучими армиями Императора, и возвратились в другие системы — только для того, чтобы снова сбежать после попытки бросить вызов Империуму. Другие, как, например, жестокие орки или вероломные эльдар, оказались достаточно сильными, чтобы выстоять в неоднократных войнах на уничтожение. Немногие влились в человеческое общество в качестве наёмников, но некоторые даже вымершие тысячелетия назад цивилизации всё ещё отравляют сектор своим присутствием в силу оставшихся от них артефактов и оружия. Человек слаб, а искушение владеть артефактами истреблённых и устройствами ещё живущих ксеносов достаточно высоко, чтобы торговля этим богохульным товаром процветала по всему Аскеллону. Даже на мирах, где совершенно точно нет ксенозаразы, подобные предметы могут служить причиной разложения, сравнимого по масштабу с полноценным вторжением. Бороться с этими угрозами выпало на долю Ордо Ксенос, их задача – не допустить того, чтобы человечество стало очередной расой, исчезнувшей в результате ксеноцида.

Эта глава углубляется как в миры, в которых вражда с чужаками накалилась до предела, так и в те, где о подобной угрозе и не знают. Немногим известно, что, пока Безликие торговцы охотятся за ксеноартефактами среди зелёных полей безмятежного мира-сада Форралисы, чужаки также ищут эти реликвии своего далёкого прошлого. На планете Грегорн присутствие ксеносов, напротив, широко известно – на этот дикий мир обрушили свою ярость орки. На исследовательской станции P3482XW есть только мёртвые, но от этого не менее опасные ксеносы. Даже подземелья улья Воксис Прим, одного из Великих миров, не обошла стороной ксено-угроза, а мир смерти Янт настолько кишит различной опасной фауной, что трудно разобрать, где чужак, а где — смертельно опасные эндемики. Представители иных ксенорас представляют опасность даже для других ксеносов; фракции эльдар властвуют над тайнами Паутины и охраняют её от человечества, но снова поднимает голову древняя угроза и вновь её шаги слышны в этом теневом королевстве.

Мастер игры получает шаблоны расследований для развития новых приключений и кампаний в этих локациях, плюс советы для ведения НИП ксеносов. Так как аколиты работают под эгидой инквизиторов Ордо Ксенос и им придётся часто путешествовать на другие миры, эта глава содержит руководство для МИ по путешествию через варп и материальный космос. МИ также может использовать генератор новых ксеноцивилизаций и ксено-артефактов для создания ксено-угроз и под-сюжетов с зацепками и уликами, для того, чтобы быть уверенным в том, что аколиты столкнутся с достойными угрозами «Врага Извне».

Не может быть мира с ксеносами.

Аскеллон и ксеноугроза

«Познать чужаков – значит познать, что они должны быть стёрты с лица наших миров. Хороший чужак — мёртвый чужак».

— магос биологис Куарнсо Бета

Мастеры игры могут использовать чужаков для предоставления широкого спектра возможностей и вызовов аколитам в приключениях «Dark Heresy», открывая возможности для расследований и развития сюжета, которые могут увести геймплей в новое русло. В лице ксеносов аколиты столкнутся с врагами с непостижимой мотивацией, ужасным оружием и, возможно, обладающими целыми армиями и флотами. В отличие от еретиков, действующих скрытно, персонажи-ксеносы могут практически не обращать внимания на простых людей или быть настолько высокомерно уверенными в своих силах, что аколиты могут оказаться в настолько необычайных или масштабных конфликтах, что они будут лишь песчинкой на фоне великих событий, разворачивающихся вокруг них.

Мастеры игры также могут ввести персонажей-пришельцев в более привычные приключения с сюжетами для Еретикус и Маллеус. Такие НИП могут секретно спонсировать или подталкивать еретические культы с целью разложить Империум изнутри, чтобы ослабить своих ненавистных врагов или просто ради забавы. Чужаки даже могут быть причинами прорыва демонических сущностей, как по случайности, так и для исполнения своих коварных планов. Аколиты могут заключить союз с ксеносами-НИП в ситуациях, когда обеим расам угрожает общий враг. Демоны (и те, кто их призовёт) могут стать той угрозой, для устранения которой могут создаваться такие союзы, как и другие ксеносы, проводящие ксеноцид в галактике. Чужаки также могут предстать в роли наёмников или частью верной свиты из НИП для провоцирования конфликта с аколитами-пуританами. Хуже того, инквизитор может приказать им работать сообща с «доверенными» ксеносами для ведения расследования или, возможно, просто чтобы оценить их реакцию.

Иногда для создания приключений на ксенотематику не обязательно непосредственное присутствие ксеносов. Вокруг ксеноустройств могут вестись расследования разнообразных дел, от контрабанды опасных реликвий до еретехов, увлекающихся неизвестными технологиями, и могущественных аристократов, коллекционирующих экзотическое и запретное. В то время, как Аскеллон ведёт войны против ксенозахватчиков, многие намного больше боятся угроз, исходящих от давно мёртвых рас. Враг извне угрожает человечеству даже из могилы.

Миры Аскеллона

У каждой из локаций этой главы есть новые правила использования в качестве родного мира при создании персонажа и для использования в шаблоне расследования для МИ. Разрешается их использование как в качестве места приключений, так и в качестве части истории аколита.

Правила Родного Мира

Для каждой локации есть новые правила родного мира, разработанные для замены бонуса родного мира при создании аколита. Это позволяет игроку выбрать специфический родной мир в секторе Аскеллон вместо использования архетипов, например, использование Грегорна вместо стандартного дикого мира со страницы 36 ОКП «Dark Heresy». Это может быть полезно, если у группы приключения именно на этом мире и к ней присоединяется новый игрок, или персонаж игрока погибает и ему нужен новый.

Шаблоны расследования

Шаблон расследования – набросок приключения, в центре которого обитатели и особенности каждого из миров этой главы. Мастер игры может включить шаблон в текущую кампанию, чтобы предложить больше вариантов текущей линии расследования или изменить стиль приключения, поменяв темп игры для группы. Также каждый шаблон может быть расширен до полноценного приключения или стать началом новой кампании, глубже погрузив аколитов в ересь, укоренившуюся на каждом из миров.

ФОРРАЛИССА

«На этой планете был самый чистый воздух, которым только я дышал, и в тот момент я понял, что нашёл планету, не похожую ни на одну из тех, на которых я побывал. И она будет моей».

— вольный торговец Макселлиан Вор

Недавно открытая человечеством Форралисса быстро стала мечтой имперской элиты сектора Аскеллон. Однако, безупречный мир-сад скрывает под своей нетронутой поверхностью страшную тайну и стал домом не только недавно прибывшим колонистам.

Идеально голубое небо, нетронутые загрязнениями леса, кристально чистые озёра, прекрасные горы, умеренный климат – Форралисса является планетой необычайной красоты, будто нарисована художником. Впервые увидев этот самоцвет, многие застывали, лишённые дара речи, не в силах подобрать слова, чтобы описать то, что увидели. Художники и писатели, спонсируемые богатыми покровителями, стекаются творить на эту планету, вдохновляясь её величием. Искусные скульпторы с Воксис Прим черпали вдохновение для своих работ из её красоты всякий раз, когда им удавалось попасть на эту планету. Последователи Имперского культа верят, что это рай, подаренный им указующей дланью Императора, в то время, как негодяи и недоброжелатели видят в планете лишь источник неиспользуемых ресурсов, только и ждущих, чтобы их прибрали к рукам.

Тёмные тайны, скрывающиеся под поверхностью планеты, однако, могут приговорить всех, кто называет Форралиссу домом. Когда-то этот мир принадлежал эльдар и они намерены вернуть своё. Авангард этих чужаков уже прибыл и развернул сеть скрытых аванпостов по всей планете с целью наблюдения за колонистами и всеми, кто вторгается в их древние владения.

На заре человечества

Когда десятки тысяч лет назад эльдар прибыли в эту часть космоса, Форралисса была известна как Гилсиналь. Молодой и бесплодный, но кишащий простейшими формами жизни, мир был обращён совершенными технологиями терраформирования эльдар в райский девственный мир. Этот процесс мог занять тысячи лет, но эльдар были терпеливой расой, полной решимости оставить будущим поколениям пригодные для жизни колонии.

Когда с момента первого терраформирования прошли тысячи лет, эльдар вернулись на Гилсиналь. К этому времени планета уже была тем раем, что и в настоящее время, и эльдар быстро основали колонию. Первое поселение было посвящено знанию. Оно было основано группой провидцев, желающих обучаться искусству работы с призрачной костью и другим ремёслам вдали от своих сородичей. Пока в других частях галактики росло моральное разложение эльдар, те несколько тысяч, что жили на Гилсинале, прибывали в мире и гармонии со своей планетой. Чудесные сооружения из монолитной призрачной кости раскинулись по поверхности планеты и пронизывали её глубины. В огромной пещере под самой высокой горой планеты расположился портал в Паутину, позволявший провидцам и тем, кто им служил, поддерживать связь со столичными мирами эльдар, отправлять товары и инновационные технологии своим сородичам. И это в конечном итоге их и сгубило.

РОДНОЙ МИР: ФОРРАЛИССА

Игроки могут выбрать Форралиссу своим домом при создании нового аколита, а в особенных случаях — при смене персонажа во время пребывания на этой планете. Персонажи с Форралиссы используют правила мира-сада (см. стр 28), но используют следующий бонус родного мира:

Бонус Родного Мира

Радушный приём: Персонаж с Форралиссы получает дополнительную степень успеха при прохождении проверки Обаяния и Обмана.

Когда произошло Падение, ужас вырвался из Паутины. Импульс от рождения Слаанеш эхом разнёсся по вселенной, а Паутина даже усилила его. Эльдар Гилсиналя попытались запечатать портал и выбраться по пещерам из рушащейся горы на кораблях. Множество провидцев погибло во время эвакуации, но, в конце концов, им удалось запечатать портал и покинуть планету. За десять тысяч лет мир сокрыл все следы присутствия эльдар. Однако, эльдар второпях оставили несколько скрытых тайников с артефактами, глубоко погребёнными в заброшенных мастерских.

Удачные волны

За последующие тысячелетия Гилсиналь появлялся и исчезал из виду из-за активности Пандемониума. Капитаны тех немногих кораблей, которые обнаруживали мир, прилагали все усилия, чтобы сохранить его существование в тайне, дабы не делить ни с кем его красоту.

Сорок пять лет назад, путешествуя по дальним границам Глубин Асфоделя, корабль вольного торговца Макселлиана Вора «Несгибаемая Воля» сбился с курса из-за сильного варп-течения. Его корабль прошёл через варп-турбулентность и вышел в реальный космос в месте, не нанесённом на местные карты. Пред кораблём предстала сияющая планета и Вор направился к ней, в надежде использовать её для стоянки на время экстренно необходимого ремонта.

Мир, который обнаружил вольный торговец, не был похож ни на один из тех, на которых он побывал за полторы сотни лет путешествий. Планета могла предложить нетронутую природу, умеренный климат, обильные водоёмы и многое другое. Именем Императора и Империума Макселлиан Вор присвоил себе Форралиссу, названную так в честь своей дочери Форры,

Следующее десятилетие только Вор использовал Форралиссу, а её местонахождение знали только он и его команда. Мир стал его личным пристанищем, местом, где он и его доверенные члены команды могли отдохнуть в перерывах между продвижением дела Императора. Всегда, когда у него была такая возможность, Вор исследовал планету, не переставая надеяться раскрыть тайны этого рая. После дюжины экспедиций, в которых не было обнаружено ничего ценного, Вор переключил своё внимание на колонизацию.

Новые начинания

Форралисса никогда не должна была быть обычной колонией Империума. Макселлиан Вор всегда ценил прибыль превыше всего, поэтому, дабы Форралисса стала источником постоянных доходов, он решил создать колонию, что будет обслуживать богатых и влиятельных людей Аскеллона. Такой прекрасный мир, как Форралисса, будет пользоваться огромной популярностью как мир для увеселений гостящей там знати и других богачей. За менее чем двадцать лет с момента основании колонии Форралисса стала самым желанным и, вместе с этим, всё ещё достаточно сокрытым местом, чтобы заинтриговать элиты.

Хоть это в первую очередь планета для увеселений, Форралисса имеет не меньший экономический потенциал. Несмотря на то, что плодородные почвы идеальны для ведения сельского хозяйства, Вор не хотел превращать свой скрытый самоцвет в ещё один заполонённый фермами агромир. Вместо этого он обратил внимание на многочисленных мохнатых зверей, населявших планету – роталов. Вольный торговец быстро обустроил несколько ранчо, вдали от населённых пунктов (дабы не беспокоить высокопоставленных клиентов), и развернул экспорт роталов по всему сектору.

Вольный торговец основал четыре ранчо на юге самого большого континента, предоставив стадам животных достаточно места, чтобы пастись и гулять. По ранчо бродят десятки тысяч этих зверей, распространяя запахи, которые большинство находит нестерпимыми, поэтому те, кто посещает ранчо, периодически надевают респираторы. А местные рабочие, которые уже практически не чувствуют этой вони (как и все другие запахи), считают это забавным. Заводы по переработке мяса, расположенные вблизи пастбищ, способны освежевать и разделать зверя за считанные минуты с небольшими расходами. Эти огромные машины очень опасны и были сообщения о череде несчастных случаев, произошедших там, на которые Вор практически не обращает внимания из-за тех прибылей, которые ему приносят роталы.

В ручьях и озёрах были обнаружены большие косяки смирной рыбы каллайда, чья икра вскоре стала любимым деликатесом всех посетителей Форралиссы. Чего они не знают, так это того, что икра содержит вещество, вызывающее привыкание. Магосы биологис вольного торговца обнаружили это после того, как патрон набросился с бранью на нескольких подчинённых, запоздавших с доставкой деликатеса. Вор начал регулировать количество икры, отчего быстро взлетели цены и сформировалась надёжная клиентская база из богачей. В тайне от Вора один из его подчинённых начал сам торговать икрой в надежде на ней выстроить основы своего влияния. Если всё пойдёт по плану, это позволит ему отделиться от вольного торговца и открыть собственное дело.

ФОРРАЛИССКАЯ КАЛЛАЙДА

Эта рыба длиной от одного до четырёх метров водится в ручьях и озёрах главного континента Форралиссы. Имеет яркую сине-зеленую расцветку от головы до хвоста. Это очень смирная рыба, питается в основном водорослями, но может и другой рыбой Вещество, вызывающее привыкание, которое содержится в икре – причина сильного беспокойства многих жителей планеты. Некоторые волнуются, что такое воздействие на человеческую физиологию искусственно выведено ксеносами, которые в прежние эпохи ставили эксперименты над животными.

Ротал (рядовой) 30

Г	Пр	Ар	К	Пн	Лн
- 01-10 4	- 11-20 4	- 21-30 4	- 31-70 4	- 71-85 4	- 86-00 4

НР	НС	С	5
23	-	40	

В	Лов	Инт
48	28	10

Вос	СВ	Общ
30	21	-

Вл: -

Полу. 8	Полн.16	Натиск 32	Бег 48	Угроза 7
Когти				Рукопашное
Дальн. –	СкС –		Урон 2к10+5[бс](Р)	
Проб. 0	Обой. –	Перез. –	Вес 8 кг	Дост. РД
Специальное:				

Умения: нет
Таланты: Яростный Натиск
Черты: Четвероногий, Размер (6), Сверхъестественная Сила (1)

Форралисский куратор

Макселлиан Вор набирает рабочих на Форралиссе из своей команды. Из-за секретности мира вольный торговец понимает, что должен полностью полагаться на своих людей в рутинных работах. Однако, вскоре у многих из его администраторов появились собственные тайные цели. Намеренное удержание мира в секрете приводит к контрабанде и незаконной деятельности, которая невозможна в других местах Аскеллона.

Умения: Обаяние (О), Коммерция (Инт)

Таланты: Искушённый

Снаряжение: Инфопланшеты, флак-плащ, счастливые местные камешки

Тайные делишки: Любой куратор может также быть контрабандистом Лазурного Пакта или сообщником Безликих Торговцев. В таких случаях, НИП может быть экипирован снаряжением эльдар или других ксеносов и иметь умение Запретные Знания (Ксенос – эльдар с рукотворных миров)

Возвращение

Рейсы на планету проходят регулярно, но контингент посетителей состоит только из тех, кого Макселлиан Вор и его доверенные советники могут полностью контролировать. Благодаря этим ограничениям и продолжающейся изоляции мира стандартные корабли Имперского флота не следят за планетой. Это на руку контрабандистам, обнаружившим планету и начавшим использовать её в своих интересах. Это стало непредвиденными обстоятельствами для эльдар, которые вернулись на планету, дабы собрать осколки своего прошлого.

По слухам, которые мало кто воспринимает всерьёз, эльдар прибыли на Форралиссу в поисках реликтов времён своего пребывания здесь. Недавно появился небольшой контингент и, возможно, уже занял брошенные позиции. Используя свои совершенные технологии, они развернули аванпост в сети пещер глубоко под горами. Отсюда они начинают поиски потерянных артефактов.

Эти эльдар одержимы видением, опираясь на которое они составляют планы. Были предзнаменования разрушений, сотворённых младшими расами, когда в их руки попадут эльдарские технологии, и остановить их нужно здесь. И если для этого необходимо уничтожить человеческое население планеты, то так тому и быть. Многие сообщали об огнях в ночном небе и замеченных боковым зрением рыскающих тенях, исчезающих, стоит только посмотреть в ту сторону. Постоянное чувство, будто за тобой наблюдают, заставило некоторых недавних посетителей планеты задуматься о целесообразности своего пребывания на ней, что вредит туризму.

Потерянное наследие

Шикарные виды и красивые пейзажи – не единственное, что скрывает Форралисса. Существуют давно забытые скрытые тропы, неизвестные человеку и сулящие ему великие опасность и богатства.

Портал Паутины Гилсиналя

Глубоко под поверхностью планеты, километрами ниже людских поселений Форралиссы, погребён в огромной пещере портал Паутины, который когда-то связывал эльдар Гилсиналя с остальной империей. Портал постоянно идёт рябью, открываясь буквально на мгновения. Этого достаточно, чтобы незваные гости проникли в реальное пространство, так как портал повреждён и не соединён с Паутиной, а ведёт прямиком в безумие варпа.

Временами посетители украдкой, будто шёпотом, общаются посредством странных снов и кошмаров, наполненных тьмой и образами ксенотехнологий. Об этом не распространяются, боясь Инквизиции и обвинений в ереси.

Кристальное хранилище

На острове в Северном море над волнами возвышается огромная гора. Глубоко внутри, втайне от всех обитателей Форралиссы, расположено древнее хранилище артефактов дюжин рас. Это место отчаянно, но пока что безрезультатно, ищут как эльдар с рукотворных миров, так и их тёмные собратья.

Вход невозможно увидеть не только невооружённым взглядом, но и засечь всеми известными сканирующими устройствами. Все, кто смотрит на гору, видят лишь голый камень. Дверь, ведущая в проход вглубь горы, открывается лишь древним ключом из призрачной кости, который был потерян тысячелетия назад. Говорят, этот ключ открывает вход в подземный комплекс, в центре которого находится само хранилище. Пока никто из эльдар не нашёл информацию о ключе и поиски всё ещё продолжаются.

Пять сотен

Древние эльдарские легенды гласят об огромном воинстве призрачных стражей, спящем в давно забытой пещере. Об этих легендах узнали другие расы и рассказы о неостановимой армии, которую можно единолично контролировать специальным устройством, стали популярны среди сомнительных и жадных до власти личностей.

Чёрная Звезда

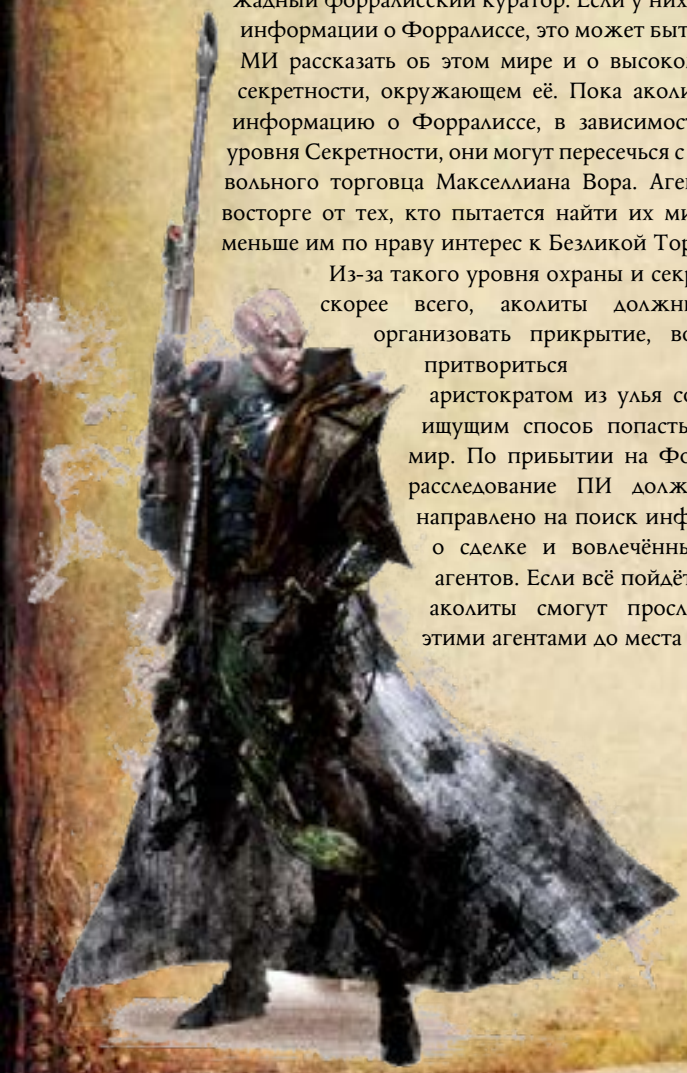
Эльдарские камни душ запирали души умерших, спасая их от вечного уничтожения в руках Слаанеш. Время от времени создавались огромные камни для особенно могущественных личностей. Око Ночи было создано для души чрезвычайно сильного провидца, что позволило ему жить после смерти. Этот великий самоцвет исчез тысячи лет назад и это сильно печалит эльдар. Некоторые верят, что его забрали тёмные эльдар, чьё тёмное искусство основано на пытках и искажении души. По сектору Аскеллон много сотен лет ходят истории о проклятом, тёмном как ночь, драгоценном камне, и есть те, кто верит, что это и есть давно пропавший камень души.

Шаблон Расследования: Опасные сделки

Обзор: До аколитов дошли слухи о влиятельном представителе Безликой Торговли, где замешаны Лазурный Пакт и бесценные эльдарские реликвии. Они могут узнать об этом от хорошо осведомлённых информаторов, захваченного контрабандиста или скупщика краденного, или, возможно, от своего инквизитора, у которого, естественно, есть собственная агентурная сеть в секторе и даже среди ксеносов. Сделка должна состояться в отдалённом районе Форралиссы, но эльдар, скрывающиеся на планете, тоже узнали о сделке и собираются сорвать её и забрать реликвии. МИ может инициировать это приключение во время пребывания на Форралиссе, или же информация о контрабандистах и их товаре может поступить во время работы с контактами где-нибудь ещё в Аскеллоне.

Акт I: Секреты, которые лучше было бы не раскрывать

После того, как ПИ узнают о сделке, они должны определить местонахождение и природу сделки. По желанию МИ сделка может включать встречу контрабандистов и избалованных коллекционеров, прибывших на Форралиссу для покупки найденных здесь вещей, или контрабандисты нашли реликвии где-то ещё и везут их на встречу с коллекционерами на Форралиссе. Среди контрабандистов также может быть жадный форралисский куратор. Если у них пока нет информации о Форралиссе, это может быть шансом МИ рассказать об этом мире и о высоком уровне секретности, окружающем её. Пока аколиты ищут информацию о Форралиссе, в зависимости от их уровня Секретности, они могут пересечься с агентами вольного торговца Макселлиана Вора. Агенты не в восторге от тех, кто пытается найти их мир, и ещё меньше им по нраву интерес к Безликой Торговле.



Из-за такого уровня охраны и секретности, скорее всего, аколиты должны будут организовать прикрытие, возможно, притвориться богатым аристократом из улья со свитой, ищущим способ попасть на этот мир. По прибытии на Форралиссу расследование ПИ должно быть направлено на поиск информации о сделке и вовлечённых в неё агентов. Если всё пойдёт хорошо, аколиты смогут проследить за этими агентами до места встречи.

Акт II: Собирая осколки прошлого

После того, как ПИ достаточно разузнают о природе сделки, они займутся исследованием окрестностей в поисках места, где живут и проводят свои операции контрабандисты. Это может предоставить дополнительную информацию о планете, а также рассказать больше об её прошлом и связях с эльдар. Когда аколиты выяснят, где пройдёт сделка, — например, это может быть база контрабандистов — они смогут спланировать свои следующие действия так, чтобы опередить обе группы.

В то время, пока аколиты готовятся выступить против контрабандистов и покупателей, под покровом темноты прибывает маленькая группа стражников эльдар (или корсаров из Сумеречных Гадюк) и атакует, срывая этим планы ПИ. Персонажи должны решить, выступить ли против превосходящих сил эльдар или попытаться проследить за ними после налёта. В конце концов, эльдар захватят главаря контрабандистов и артефакты. Если ПИ на протяжении всей атаки останутся незамеченными, они могут проследить за эльдар до их скрытого аванпоста в горах и подготовить дерзкую вылазку в Акте III.

Акт III: Эндшпиль

После того, как ПИ выяснят местоположение аванпоста эльдар, им необходимо устранить угрозу ксеносов и их оружия до того, как те станут причиной разрушений. Логово ксеносов расположено в горных пещерах, среди многочисленных туннелей и залов, наполненных охранными системами, что даёт МИ возможность затребовать проверки умений на действия игроков, пока они пытаются проникнуть в комплекс. Когда ПИ доберутся до центра комплекса, им придётся вступить в финальное противостояние. Эльдар должны быть серьёзным вызовом для игроков, их силы могут включать рейнджеров, яростных мстителей или даже ведьмака эльдар.

Как выйти из ситуации с ксеносами, зависит от отношения МИ и игроков к ним. Вероятнее всего дело закончится битвой и уничтожением артефактов. Или ПИ могут попробовать решить вопрос на переговорах, что всегда очень деликатный процесс, учитывая, насколько эльдар — высокомерный и гордый народ. Также МИ может захотеть, чтобы какие-либо эльдарские технологии попали в руки игроков. До или во время любого боя аколиты могут попытаться освободить контрабандистов и привлечь их на свою сторону. Если им это удастся, они могут получить ценный источник информации и, в будущем, доступ к сети контактов контрабандистов.

Возможные концовки:

- Потеря нескольких артефактов чужаков может дорогого стоить контрабандистам сектора, это может навлечь их гнев на ПИ. Кто-то из организации контрабандистов может захотеть расквитаться с ПИ.
- Если аколиты завладеют любыми артефактами, корсары эльдар или тёмные эльдар могут прознать об этом и захотеть завладеть ими для своих целей.
- Одно из устройств в коллекции может быть связано с заваленным порталом в Паутину, подвергающим планету опасности из-за повреждённого соединения портала с варпом. Может запуститься цепочка событий, которые ПИ должны не допустить, иначе вся планета будет поглощена ужасными сущностями варпа.

Тёмное Эхо, также известное как исследовательская станция P3482XW

«Прошлое скрывает множество ключей к подчинению будущего» .

— магос Киралон Бурла, администратор P3482XW

Вулканическая планета в субсекторе Туле, известная культу Механикус как P3482XW, была открыта совсем недавно. Временно отрезанная варп-штормами и снова появившаяся в секторе всего сто лет назад, она внесла сумятицу в ряды вольных торговцев, флотилий эксплораторов и прочих, кто ищет богатств в неизвестных частях сектора. Этот мир ценен не наличием жизни или ресурсов, а, наоборот, их отсутствием. P3482XW, более известный как Тёмное Эхо — бесплодный мир, и является домом только для раскинувшихся руин давно вымершей неизвестной ксеноцивилизации.

На планете присутствует лишь намёк на атмосферу, едва пригодную для человека. Тектонические сдвиги провоцируют ежедневные землетрясения, в масштабах от лёгкой вибрации до продолжительных толчков, опрокидывающих всё в окрестностях. Когда в мире происходят подобные изменения, происходят разливы лавы и прочая вулканическая активность, что напоминает, о том, что мир находится на финальной стадии жизни.

Первыми планетой завладели Адептус Механикус и основали исследовательскую станцию на южном континенте для изучения останков исчезнувших рас. Этот регион полезен как за свою относительную стабильность, так и за большое количество расположенных там руин чужаков. Хоть правители Аскеллона и признают право Адептус Механикус на планету, они не намерены упустить потенциально ценную находку и дать ей ускользнуть. Для «помощи» тамошним техножрецам представительство Юноны отправило контингент Астра Милитарум и прочий вспомогательный персонал оказывать любую помощь в любом объёме. На самом же деле они посланы следить за тем, что исследует культ Механикус, и сообщать обо всех находках.

Отголоски прошлого

Комплекс Адептус Механикус установлен на сборном остове — такие сбрасываются на бесчисленное множество миров по всему сектору. Вместе со всеми зданиями и складами комплекс занимает примерно один квадратный километр и расположен над огромной секцией руин, которые уходят вглубь планеты на многие дюжины километров. Разговоры и другие звуки эхом разносятся через пещеры, порождая странную и тревожную атмосферу, из-за которой расквартированные гвардейцы начали называть мир его более распространённым именем. На техножрецов, адептов и многочисленных сервиторов это не оказывает никакого воздействия, это беспокоит только другой персонал.

База включает три основные зоны: исследовательские лаборатории, жилую секцию и склады оборудования. Лаборатории — самая большая из трёх секций, с самой большой охраной, представленной оборонительными турелями с интегрированными боевыми сервиторами; техножрецы знают о шпионах в своих рядах и прикладывают все усилия, чтобы скрывать, что они нашли здесь, до того, как шпионы смогут определить ценность этого.

Родной мир: Тёмное Эхо

Игроки могут выбрать Тёмное Эхо своим домом при создании нового аколита, а в особенных случаях — и при смене персонажа во время пребывания на этой планете. Персонажи с Тёмного Эха используют правила исследовательской станции (см. стр. 30), но используют следующий бонус родного мира:

Бонус Родного Мира

Тёмная одержимость: Жить и работать на этой станции – быть поглощённым сбором информации, что приводит к формированию характера убеждённого материалиста. Если персонаж с Тёмного Эха сталкивается с чем-то, что провоцирует Страх, или с ситуацией, в которой он может применить соответствующую специализацию в Общих, Учёных или Запретных знаниях, он получает бонус, равный десятикратному значению уровня данного умения.

В то время, как большинство исследовательских зон состоит из стандартных станций сбора данных, ремонтных алтарей и святилищ Омниссии, несколько зданий отведены под отделы изучения эзотерики. Там техножрецы посвящают себя исследованиям, которые могут счесть находящимися на границе техноереси, или проводят изыскания в областях, запрещённых на более почтенных кузницах.

Последняя секция состоит из пяти складов оборудования. Огромные экскаваторы, сканеры поверхности и другие машины хранятся на четырёх складах. Пятый (и самый большой) склад недоступен для персонала, не состоящего в культе Машины, и хорошо защищён генетическими замками. Несмотря на попытки проникновения, содержимое склада неизвестно. Ходят тревожные слухи, намекающие на манипулу устрашающих боевых автоматов – тревожные потому, что никто не может представить, что такого могут найти здесь Адептус Механикус, что может потребовать такой огневой мощи.

Магос Киралон Бурла

Глава марсианского жречества на P3482XW, магос Киралон Бурла, ксеноархеолог, базирующийся на Ядре Тета, веками изучал ушедшие цивилизации. На его счету раскрытие секретов многих давно погибших цивилизаций Аскеллона. Когда первые исследователи ступили на планету, быстро распространились слухи о руинах. Сеть информаторов Бурлы вскоре сообщила о своих находках магосу и он в течение месяца развернул на планете всю свою команду.

Бурла быстро основал исследовательскую станцию на поверхности планеты. Магос оставил все заботы об обустройстве базы своим подчинённым, а сам незамедлительно спустился в руины, чтобы начать анализ загадочных символов и иероглифов, покрывающих древние развалины. Не проходит и дня, чтобы Бурла лично не спускался глубоко под землю с командой сервиторов для изучения загадочных символов. Это уже больше похоже не на поиск знаний, а на настоящую одержимость.

Магос Киралон Бурла (мастер) 30

Г	Пр	Ар	К	Пн	Лн
1 3 9 (01-10)	1 3 9 (11-20)	1 3 9 (21-30)	1 3 9 (31-70)	1 3 9 (71-85)	1 3 9 (86-00)

НР	НС	С	В	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	Вл
45	40	39	54	31	60	40	45	28	46

Полу. 3	Полн.6	Натиск 9	Бег 18	Угроза 20

Плазменный пистолет — Класс Пистолет

Дальн. 30 м.	СкС О/2-		Урон 1к10+6 (Э)	
Проб. 6	Обой. 10	Перез. 3ПД	Вес 3 кг	Дост. ОР

Специальное: Максимальное, Перегревающееся

Омниссианский топор — Рукопашное

Дальн. –	СкС –		Урон 2к10+7$^{4+БС}$ (Э)	
Проб. 6	Обой. –	Перез. –	Вес 8 кг	Дост. ЧР

Специальное: Силовое Поле, Несбалансированное

Умения: Бдительность (Вос), Общие Знания (Адептус Механикус) (Инт)+20, Командование (О)+20, Допрос (СВ)+10, Запугивание (С)+10, Проницательность (Вос)+30, Техпользование (Инт)+20

Таланты: Шок Люминена, Использование Механодендритов (Вспомогательный), Просангвина, Длань Омниссии

Черты: Машина (3), Имплантаты Механикус

Снаряжение: Комби-инструмент, тяжёлые мантии, портативный вокс, священная смазка

Паства сервиторов: За Бурлой постоянно следуют четыре специально запрограммированных сервитора, к которым он относится с чем-то, вроде отцовской заботы. Они представляют собой равное сочетание боевых и ремонтных паттернов (см стр. 488 ОКП Dark Heresy), и если их господину причинён урон, они входят в состояние ярости по таланту Неистовство (см. стр. 157 ОКП Dark Heresy).

ЗАДАВАЯ ТОН ТЁМНОМУ ЭХУ

Руины, разбросанные по всей планете, представляют интересный вызов для МИ. Задать подходящий тон приключению на этой планете чрезвычайно важно для того, чтобы игроков никогда не покидало чувство тревоги, навеваемое планетой.

МИ должен сделать так, чтобы комплекс под станцией (и сама станция) был максимально некомфортным. Странные огни и звуки, мерцающие аппараты, постоянное чувство беспокойства – всё это может создать атмосферу планеты. Пси-чувствительные персонажи должны чувствовать довлеющую ауру смерти и гнева образов давно мёртвых ксеносов и их отчаяния от бессилия перед катастрофой, что погубила их.

Руины остались пристанищем чужакам, ибо скрытые здесь технологии сохраняют запертые сознания чужаков, усиливают и проецируют их энергию. МИ вольны как угодно использовать яркие всполохи образов древних существ и невиданных пейзажей, чтобы запутать игроков и пощекотать им нервы во время исследования Тёмного Эха.

Бесконечные руины

Руины можно найти в любой точке P3482XW. Одни, что раньше были городами, усеивают огромную территорию. Другие расположены в странных, отдалённых районах, и являются загадкой для исследователей. Но среди всех руин самые впечатляющие – подземные комплексы, вокруг которых ходит больше всего теорий и догадок об их предназначении и, что более важно, давно забытых создателях.

Пещеры и руины под исследовательской станцией протянулись вглубь планеты на многие километры. Руины под станцией имеют те же отличительные признаки, что и остальные на планете: тёмно-коричневый цвет, единая конструкция стен и пола, покрытых теми же самыми неизвестными письменами ксеносов без единого следа технологий и источников питания.

Все материалы, из которых состоят развалины, одного цвета, что, возможно, означает, что все они высечены или выращены из одного источника. Каждые стена, пол и другие неповрежденные постройки почти что абсолютно гладкие и практически все состоят из полностью идентичных друг другу блоков. Все арки и залы построены согласно одному и тому же размеру, под одинаковыми углами, что делает комплекс необычно унитарным; многие выдвигают предположения, что кто бы или что бы ни построил этот комплекс, оно специально стремилось к абсолютной унитарности.

Многие стены покрыты утомительно непонятными символами одного и того же неизвестного алфавита, на которые трудно долго смотреть. Некоторые стены заполнены руническими знаками в то время, как на других лишь несколько символов. Нет определённой закономерности в том, какие места и почему усеяны символами больше, чем другие. Техножрецы уже заполнили тысячи носителей информации этими письменами, но пока что не смогли ничего расшифровать.

Исследователей больше всего беспокоит отсутствие в руинах известных источников энергии. Всё указывает на то, что это постройки примитивной эпохи, но уровень необходимых вычислений и знаний геометрии для подобных построек указывает на то, что это дело рук высокоразвитой цивилизации. Если это так, то почему не осталось других реликтов этой мёртвой цивилизации? Ни мебели, ни инструментов, ни транспорта или другого оборудования нигде на планете не найдено.

Шёпот во тьме

Для гвардейцев, расквартированных на планете, руины – страшное место, наполненное злыми духами. Адепты культа Механикус, конечно же, насмехаются над суевериями этих простофиль и настаивают на том, что здешние обитатели, кем бы они ни были, уже многие тысячелетия как мертвы. Гвардейцы, в свою очередь, не верят словам техножрецов, потому как думают, что культисты Машины одержимы этими духами и упорно верят, что люди не единственные, кто обитает в пещерах.

Гвардейцы заявляют, что видели, как по туннелям летают странные огни, и говорят, что определённые руны светятся мягким светом, как будто иероглифы изо всех сил пытаются сделать так, чтобы их прочли. После того, как ауспекс-сканирование не выявило никаких аномалий и на видеосъемке также не было ничего подобного, техножрецы отбросили все эти заявления.

Неведомо для всех, но что-то действительно рыщет глубоко в руинах под станцией Тёмного Эха. Внеземной разум ищет способ возродиться, чтобы снова, как когда-то, распространиться среди звёзд и поработить всё, что встанет у него на пути.

Ксеносы, что когда-то называли этот мир домом, давно вымерли, причиной стало то, что они пробурили слишком глубоко от поверхности планеты. Они навлекли катастрофу на свой мир, которую не могли сдержать, и так и не поняли, что высвободили, но знали, что оно старше всей их цивилизации. Некоторые расы смогли выбраться с планеты и даже достичь других систем, но что с ними стало или каким образом они путешествовали – неизвестно. Большинство предпочло остаться и лихорадочно искало способ сохранить свои историю и культуру, и, одновременно с этим, предотвратить грядущий апокалипсис.

В конце концов, нескольким избранным удалось открыть способ перемещения, который позволил им перенести своё сознание в специально изготовленные предметы. Вместе со своим разумом им удалось поместить в эти устройства, ставшие хранилищем их достижений, все накопленные знания. Однако, это была гордая раса, ревностно оберегающая свои знания и не собирающая ни с кем ими делиться. Для этой расы это были их и только их знания, и они пригодятся в будущем, когда те восстанут из пепла. Только представителям этой расы и тем, кому они позволят влиться в свои ряды, будет дозволено приобщиться к оберегаемым знаниям.

Возникновение угрозы

Незадолго до основания станции Тёмное Эхо, без ведома культа Машины, на планету пробрался охотник за реликвиями по имени Канжир Иикс. Иикса высадила группа Безликих торговцев, он планировал исследовать руины и позже покинуть планету. Прибытие Адептус Механикус и других сил Аскеллона внесло изменения в планы. Вынужденный спускаться всё глубже и глубже под землю, чтобы не попасться передовым группам, исследователь наткнулся на зону, которую ни разу не находили техножрецы. В этой комнате на пьедестале, окружённая светящимися ксенорунами, лежала обсидиановая коробочка. Когда Иикс коснулся коробочки, он тут же упал без сознания, позволив зловещему разуму внутри неё исполнить задуманное.

Когда исследователь пришёл в себя, он больше был не человеком, но чем-то больше. Ксеноразум переписал его ДНК, сделав её ближе к той, которой когда-то обладал, и вырастив оружие из плоти для распространения инфекции. В коробочке находился ксенос, который слился с Ииксом, подчинил его тело и внедрил в него ксенотехнологии. Но не всё прошло так, как планировалось. Ксеносу не удалось полностью принять свою форму из-за деградации в его перенесённом сознании, что длилась на протяжении долгих тысячелетий, а также из-за незнакомого ему человеческого генома. Иикс стал больше похож на дикого зверя, подверженного вспышкам безумия из-за невозможности контролировать себя. Теперь, движимое всепоглощающим голодом, оно должно найти новый, более подходящий носитель для себя и своих запертых собратьев.

До того, как заражённый охотник смог бы начать выполнение своей новой задачи, беспрерывная геологическая активность планеты спровоцировала обрушение ближайшей системы тоннелей, заперев его внутри. Это только усилило безумие чужака, отчаянно пытавшегося освободиться. Теперь, спустя долгие годы, существо сумело найти выход из зоны завалов, и оно готово начать свою миссию. Перед тем, как выйти на поверхность, существо должно забрать кое-что, лежащее глубже в руинах. Обладая лишь фрагментами знаний и воспоминаний, оно медленно спускается, отчаянно ища потерянный предмет. Как только оно найдёт этот ключевой компонент, оно сможет полностью начать процесс восстановления.

Пока что Канжир Иикс обнаружил и заразил всего лишь несколько сервиторов и разведчиков, которые исследовали ближайшие системы тоннелей. Недавно инфицированные подчиняются воле своего господина и вместе с ним продвигаются вглубь тёмных пещер, наполненных постройками чужаков, в поисках чего-то, что всё ещё ускользает от него.

Борьба с заражёнными

Когда один из заражённых наносит в ближнем бою Критический урон персонажу в ближнем бою, раненный персонаж должен немедленно пройти **Серьёзную (+0) проверку Выносливости**, чтобы воспрепятствовать попытке ксеноразума завладеть своим телом. Если персонаж проваливает проверку, он ежедневно теряет 1к10 очков Выносливости и Интеллекта. Любой персонаж может потратить несколько часов, чтобы попробовать пройти **Очень Тяжёлую (-30) проверку Медики**, дабы воспрепятствовать биомеханическому вторжению. Если персонаж достигает успеха, заражение предотвращено. Если персонаж терпит неудачу, заражение остаётся, но персонаж может попытаться снова. Если персонаж провалится с тремя и больше степенями провала, инфекция войдёт в неизлечимую стадию; чтобы вылечить пациента, конечность, куда нанесён Критический урон, должна быть ампутирована.

Если значение какой-либо характеристики достигнет нуля, заражённый персонаж падает без сознания на 1к5 часов. Когда он придёт в себя, он окажется под контролем чужого сознания и теперь может таким же образом инфицировать других.

Канжир Иикс, заражённый лидер (мастер) 30

Г 1 (01-10) 8			НР 35	НС 30	С 7 50
Пр 1 (11-20) 8		Лр 1 (21-30) 8	В 7 50	Лов 38	Инт 45
	К 1 (31-70) 8		Вос 30	СВ 45	Общ 05
Пн 1 (71-85) 8		Лн 1 (86-00) 8		Вл 30	

Полу. 3	Полн.3	Натиск 9	Бег 18	Угроза 35
Когтистые щупальца				Рукопашное
Дальн. –	СкС –		Урон 1к10+9$^{2+БС}$(У)	
Проб. 0	Обой. –	Перез. –	Вес –	Дост. –

Специальное: Гибкое, Обездвиживающее (1)

Умения: Атлетика (С)+10

Таланты: Железная Челюсть

Черты: Ночное Зрение, Природная Броня (1), Затронутый Судьбой (1), Сверхъестественная Сила (2), Сверхъестественная Выносливость (2)

Снаряжение: вживлённый микро-наушник, лохмотья скафандра

Высший Заразитель: Иикс – первичный источник распространения биомеханической инфекции на Тёмном Эхо, и поэтому каждый персонаж, сталкивающийся с ним должен следовать правилам заражения из врезки «Борьба с заражёнными»

Шаблон Расследования: Потерянный контакт

Обзор: Когда со станцией Тёмное Эхо обрывается контакт, ПИ высылаются для выяснения того, что случилось с базой. По прибытию они обнаруживают пропажу многих техножрецов и гвардейцев, поиски пропавших приводят аколитов в руины. Под станцией таятся древние ужасы и нечеловеческая плоть, и чтобы ПИ смогли выбраться со станции живыми, они должны уничтожить и то, и другое.

Акт I: Что-то тут не так

ПИ было приказано или их попросили расследовать происходящее на P3482XW, удалённой исследовательской станции, которая несколько недель не отвечает на астропатические сообщения. Запрос может прийти от их инквизитора или влиятельного родственника одного из рядов Астра Милитарум, расквартированных там, или запрос может быть даже частью секретного сообщения на двоичном коде от техножреца, который не может официально запросить помощь от лица своей организации. После этого местные власти заявят, что никаких проблем нет; из-за варп-штормов в этом районе часто обрывается связь, и нет причин мешать работе станции. Однако, при более тщательном расследовании выясняется, что всё-таки есть проблемы, которые никто не хочет признавать, поэтому аколиты должны отправиться на планету на поиски ответов.

Аколиты смогут прибыть на планету и приземлиться без происшествий, но по прибытии адепт Кант, заместитель Бурлы, потребует огласить цель прибытия. Он расскажет аколитам, что их астропат пострадал от землетрясения и по состоянию здоровья не может выполнять свои обязанности, но в остальном всё в порядке. Если ПИ настоят на том, чтобы поговорить с членами Астра Милитарум, он согласится и покажет им путь к казармам, где они расквартированы. Большинство гвардейцев патрулирует далеко за базой, но некоторые восстанавливаются после ран, полученных в результате того же землетрясения. Им как-то не по себе, и аколиты могут использовать свои социальные навыки, чтобы разговорить их и узнать о странных вещах, происходящих на базе и в окрестных руинах, особенно о том, что большинство заметило, как сервиторов на базе становится всё меньше и меньше.

Акт II: Тяга к тьме

Попытки узнать о пропавших сервиторах приведут ПИ к информации о том, что сервиторы были запрограммированы на разведывательные миссии в руинах глубоко под базой. Вероятно, аколиты захотят осмотреть руины по назначенному разведмаршруту; Кант будет яростно протестовать против несанкционированного проникновения, но аколиты смогут легко обойти его. Спустя некоторое время спуска по еле освещённым руинам ПИ наткнутся на магоса Бурлу, его сервиторов и нескольких гвардейцев.

Магос удивлён видеть ПИ в его руинах, он держится холодно, если не враждебно (для техножреца). Во время разговоров между аколитами и магосом пребывают ещё два гвардейца и сообщают, что не могут найти остальной свой отряд. Магос настаивает на том, что они просто потерялись в туннелях, хотя всё указывает на то, что что-то напало на них. Можно обнаружить следы крови и перетаскивания тел, означающие, что было подстроено нападение.

Пока ПИ спускаются глубже в руины, МИ должен использовать эту возможность и нагнетать атмосферу тревоги, постоянно витающую на планете. Во время поисков могут пропасть другие гвардейцы, попросту исчезнув в ближайших тёмных тоннелях. Группа обнаружит останки нескольких мёртвых вспомогательных сервиторов после напряжённых сцен в якобы полных призраками руинах, и, по-видимому, в пещерах действительно происходит что-то ужасное. Тела лишь отдалённо напоминают человеческие; в глаза бросаются следы заражения инопланетными биотехнологиями. Однако, при осмотре тел одно внезапно оживает и набрасывается на группу.

Акт III: Древние пробудились

После того, как группа справится с сервитором, аколиты и выжившие НИП входят в огромный необнаруженный до этого зал. Забыв об опасностях, Бурла не смог устоять перед искушением и тут же начал изучать находку. Руны на колоннах освещают зал внеземным светом. У одной из колонн стоит заражённый охотник за реликвиями и пытается привести в действие что-то, похожее на какой-то механизм. Пропавшие сервиторы (подходящее сочетание боевых и ремонтных моделей) тоже там, теперь они полностью заражены, там же и пропавшие гвардейцы (пока они лежат без сознания). Заражённые немедленно встают на защиту своего повелителя от угрозы, которую представляют аколиты. Активация ксено-устройств провоцирует землетрясение, появляется опасность обрушения или прорыва лавы в зал, что превращает бой в гонку со временем.

В зависимости от хода сражения МИ может призвать на помощь ещё заражённых сервиторов или даже кто-то из гвардейцев может прийти в себя и поспешить на помощь заражённым. Магос Бурла, не обращая внимание на разгоревшееся вокруг сражение, направляется к колоннам в надежде раскрыть их тайны, сервиторы могут атаковать любого, кто посмеет помешать ему. Сам Иикс лишь стремится активировать загадочные устройства, но, когда аколиты уничтожат его защитников, он сбежит через пролом в стене. Если колонны в ходе битвы будут разрушены (преднамеренно или случайными выстрелами), Бурла (логично) будет в ярости от ПИ. Так что аколиты в этом приключении могут завести не одного, а двух врагов.

Возможные осложнения

- Магос Бурла был незаметно заражён и теперь намеревается распространить заразу за пределы Тёмного Эха. Аколиты могут найти свидетельства нового, более страшного штамма этой порчи чужаков на других мирах Аскеллона или даже на самом магосе.
- Иикс смог взять под контроль несколько защитных систем станции и аколиты по возвращению из туннелей могут быть атакованы множеством сильных механизмов.
- Во время исследований может начаться землетрясение, отрезав группе выходы из подземелья. Придётся искать новые пути выхода. Это может привести к обнаружению новых реликвий инопланетных рас или даже к разгадке тайны истинной причины ужасной катастрофы, давным-давно уничтожившей эти расы.

ГРЕГОРН

«Хрошее местечко. Много чо тя убить хочит, многа чиво есть самаму паубивать. Здаравенных всяких. Риальна здаравенных. С юдишками тож падраца люна. Дакки у них нет, ну, в смысли, уже нет. Ток палки. Кагда-та да, у них были мега дакки, но орки их забрали, хы-хы-хы».

– Септикк Врун, ноб Кровавых Топоров.

Грегорн — дикая планета, мир, поросший густыми джунглями, наполненный огромными зверями и действующими вулканами. Его гордое, в каком-то смысле необычайно воспитанное человеческое население, словно мухи, присосавшиеся к разъярённому зверю, упорно держится на постоянно движущихся тектонических плитах, окружённое со всех сторон воинственными враждебными племенами и причудливыми огромными животными. Вдобавок, оно подвергается налётам жестоких и хитрых ксеносов.

Мир бешено вращается по узкой орбите вокруг жёлтой звезды, словно мечущийся в клетке хищник. Это один из не так хорошо известных миров субсектора Циклопия, примитивный и незаметный регион на отшибе, который хочет выставить себя торговым и производственным центром Аскеллона. Хоть у планеты и есть формальная сумма собираемой десятины, рассчитанной на основе теоретического экспорта леса и продуктов питания, на планете нет губернатора и присутствия Адептус Администратум. Тысячелетиями ни один командующий субсектором не видел выгоды в выделении ресурсов на сбор десятины с этой планеты; в большей степени причина этого — местное состояние варпа, препятствующее нормальному судоходству. Поэтому Грегорн плохо связан с остальным Аскеллоном. В последние несколько десятков лет появились подозрения, что на планете может находиться ряд баз ксенопиратов, однако, аскеллонскому флоту не удалось навязать этим негодяям бой.

Суша на планете представлена месивом континентов, которые трутся и сталкиваются друг с другом, словно наспех пришвартованные корабли в бушующем море. Там, где сталкиваются континенты, вырастают гигантские горные хребты, усеянные дюжинами действующих вулканов, которые безостановочно извергают лаву из разрушающихся кратеров. Регулярные тектонические сдвиги выносят богатые запасы ценных минералов с многокилометровой глубины на поверхность; к берегу каждого озера лавы подступают тропические леса, ожидая неизбежного охлаждения почвы, словно стервятники, кружащие вокруг умирающего путника в ожидании возможности для атаки.

Мир обладает жарким климатом, полярные ледяные шапки — совсем крошечные. Большинство континентов расположено в тропическом поясе северного полушария, из космоса мир похож на сине-зелёный шар с чёрными точками вулканов и мерцающими оранжевыми реками огня. Небо тяжелеет от кремниевой пыли, но оно периодически очищается мощными ураганами, а чёрная вода поглощается густыми джунглями. Эти огромные джунгли покрывают фактически всю сушу на планете и на несколько сотен метров обволакивают землю зелёным одеялом своих корней. В этих зелёных дебрях слоняются причудливые громадины; травоядные рептилии и толстокожие, размером с тяжёлый транспортный челнок, мирно жуют жвачку, пока бронированные копытные и многотонные лохматые звери изящно щиплют листву на многометровой высоте.

РОДНОЙ МИР: ГРЕГОРН

Игроки могут выбрать Грегорн своим домом при создании нового аколита, а, в особенных случаях, и при смене персонажа во время пребывания на этой планете. Персонажи с Грегорна используют правила дикого мира (см. стр. 36 ОКП «Dark Heresy»), но используют следующий бонус родного мира:

Бонус Родного Мира

Обычаи превыше всего: Персонаж с Грегорна высоко ценит честь и обычаи. Если он поймает другого персонажа на лжи в свой адрес (например, успешно пройдя Встречную проверку Внимательности против проверки Обмана), он начинает испытывать Ненависть к этому персонажу.

Тут же рыщут огромные агрессивные хищники, живые машины разрушения самых разных форм. Карнидоны – огромные двуногие ящерообразные твари весом почти со сверхтяжёлый танк и клыками длиной с человеческую руку, которые могут передвигаться по лесам, не хрустнув ни единой веточкой. Мора – нелетающие птицы, впятеро выше человека и способные за один удар сердца перекусить охотника надвое крючковатым клювом. Эти звери враждуют с мерзкими гула, стайными хищниками, которые пожирают всё живое на своём пути. На Грегорне дикари постоянно сражаются с этими и другими зверями, едва сохраняя своё доминирование и само выживание на планете.

Одинокий огромный кратер почти шестидесяти километров шириной уродует пейзаж. На целые лиги вокруг места падения раскинулась бесплодная пустыня, усыпанная обломками; никелевая и железная руда, ржавый металл и толстый слой радиоактивной пыли и чёрного стекла. Местные не приближаются к выгоревшей местности; смесь племенных суеверий и природная осторожность их дикарской натуры верно подсказывают каждому поколению, что это место смертоносно и проклято.

Зелёная угроза

В разрушенном королевстве, граничащим с великим кратером, раскинулись ветхие лачуги, из которых валит дым и с шумом льются вредные отходы. Вокруг хижин беспрерывном рядом расположены грубо сколоченные орбитальные взлётно-посадочные полосы, ямы, кольцевые грунтовые дороги, литейные цеха и свалки. В этом нагромождении покосившихся построек проживает часть одного из множества маленьких, но чрезвычайно мобильных орочьих кланов, промышляющего наёмничеством.

Эти чужаки живут здесь настолько долго, насколько человеческое население может помнить. Детали их появления стёрлись во времени, но среди грегорнианцев ходит древняя легенда о том, как орки спустились на мир в огне и дыме, неся страдания и смерть всему живому.

Количество орков на Грегорне может существенно варьироваться. Их всегда минимум несколько сотен, но это может быстро измениться, когда при помощи различных кораблей, тилипортов и невероятных, окружённых пузырями щитов, булыг или астероидов прибывают новые отряды. На данный момент популяция зеленокожих представлена, в основном, печально известным кланом Кровавых Топоров, чьи воинственные члены наводнили Грегорн и ближайшие звёздные системы и совершают набеги по всему субсектору, когда пожелают. Под предводительством непредсказуемого идеалиста и мечтателя гинирал-кэпа Каккбада Бошкогрыза эта часть огромного клана Кровавых Топоров всё усиливается, поглощая и покоряя меньшие орочьи племена и поселения.

Каккбад чрезвычайно успешен, он добился столь много в относительно юном возрасте и сейчас командует тысячами орочьих парней. Несмотря на то, что его возвышение вызвало некоторое беспокойство имперских властей, набеги его разрозненных войск ещё не настолько частые и не достигли уровня, на котором, согласно древним уставам, коим следует флот Аскеллона, требуется принятие военных согласованных мер реагирования. Для губернаторов планет и офицеров торговых флотилий, которые стали жертвами атак зеленокожих, такая пассивная официальная позиция – возмутительное доказательство немощи аскеллонского военного флота.

Орочий военачальник со своим ближайшим окружением регулярно посещает Грегорн, ему по душе местное разнообразие ужасных хищников. Здесь он охотится, воюет и содержит целый двор воевод рангом поменьше, инопланетных наёмников и психопатов, которых притягивают сюда персона Каккбада и обещание богатой добычи. В частности, Каккбад заключил союз со множеством каманд карсаров, которые восхищаются амбициями военачальника и его исключительной неприкрытой алчностью.

Как и все в его клане, Каккбад наслаждается конфликтами с Империумом, который вызывает у него и восхищение, и ненависть. Он притягателен своими жестокостью и безжалостностью, но отталкивает дисциплинированностью и одержимостью порядком. Каккбад и его внутренний круг грубо копируют военную форму и нравы Империума, присваивают друг другу до смешного неправильные звания и даже иногда встречают друг друга воинским приветствием. Такое поведение типично для клана Кровавых Топоров, но Каккбад весьма спорным образом стал ещё больше восхищаться «'юдишкиным» милитаризмом сверх всякой меры, снисходительно терпя присутствие маленькой группы людских наёмников.

Орочий парень

Орки Грегорна соответствуют распространённому представлению о своём народе: огромные, жизнерадостные и жаждущие битвы. Даже ссутулившись (что является естественной осанкой для орков), любой орк не уступает человеку ростом, а весом и намного превышает. Орк обладает длинными, обезьяноподобными руками с отлично развитой мускулатурой и массивным торсом, его крошечные красные глазки светятся пустой счастливой злобой. Средний зеленокожий является практически совершенным воином: он легко приспосабливается, бесстрашен, не обращает внимания на раны и не думает о смерти. Орки Кровавых Топоров на Грегорне часто носят камуфляжные накидки, а в качестве украшений используют то, что, как они считают, улучшит их милитари-стиль, например, солнцезащитные очки-авиаторы, патронташи, пулемётные ленты и вычурные береты или каски.

Орочий парень (рядовой) 13

Г 5 (01-10)			НР 38	НС 24	С 5 45
Пр – 5 (11-20)		Лр – 5 (21-30)	В 5 44	Лов 29	Инт 25
К 3 8 (31-70)			Вос 29	СВ 30	Общ 25
Пн 1 6 (71-85)		Лн 1 6 (86-00)	Вл –		

Полу. 2	Полн.4	Натиск 8	Бег 12	Угроза 10
Стреляло			Ручное	
Дальн. 60 м.	СкС О/3/–		Урон 1к10+4(У)	
Проб. 0	Обой. 30	Перез. 1ПД	Вес 4 кг	Дост. РД

Специальное: Неточное, Ненадёжное

Умения: Атлетика (С), Уклонение (Л), Запугивание (С)
Таланты: Сокрушительный Удар
Черты: Сверхъестественная Сила (1), Сверхъестественная Выносливость (1)
Снаряжение: Флакк-броня, неопределённый человеческий военный головной убор, маленький кошелёк, полный орочьих зубов.

Орочий ноб

Типичный ноб занял своё место в орочьем обществе, примерно равное положению офицеров в человеческих войсках, не благодаря своим добродетелям или особо выдающимся проявлениям интеллекта и ловкости в политических интригах. Вместо этого он прорубил свой путь наверх, пройдя по головам менее жестоких и агрессивных соперников. Нобы Грегорна больше, сильнее и (что более всего важно) громче обычных орков, их чаще всего можно увидеть в качестве командиров небольших групп парней, в составе элитных отрядов других нобов или попросту дерущимися за превосходство.

Орочий ноб (элита) 20

Г	Пр	Ар	К	Пн	Ан	Вл
–	–	–	3	1	1	–
01-10 6	11-20 6	21-30 6	31-70 9	71-85 7	86-00 7	

НР	НС	С	В	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
43	26	50	6 50	35	29	32	33	31

Полу. 3 | Полн.6 | Натиск 9 | Бег 18 | Угроза 15

Пуляло			Пистолет
Дальн. 20 м.	СкС О/3/–		Урон 1к10+4(У)
Проб. 0	Обой. 1	Перез. ПД	Вес 2 кг / Дост. РД

Специальное: Неточное, Ненадёжное

Рубило			Рукопашное
Дальн. –	СкС –		Урон 1к10+7[1+БС](Н)
Проб. 2	Обой. –	Перез. –	Вес 1 кг / Дост. РД

Специальное: Несбалансированное

Бомбанапалке (4)			Метательное
Дальн. 18м[3хБС]	СкС О/–/–		Урон 2к10+5 (В)
Проб. 2	Обой. 1	Перез. –	Вес РД кг / Дост. РД

Специальное: Взрыв (2)

Умения: Атлетика (С), Уклонение (Л), Командование (О)+10, Запугивание (С)+20

Таланты: Сокрушительный Удар

Черты: Сверхъестественная Сила (1), Сверхъестественная Выносливость (1)

Снаряжение: Флакк-броня, неопределённый человеческий военный головной убор, большой кошелёк, полный орочьих зубов.

Ваааааргх!: Один раз за встречу полудействием ноб может прокричать традиционный боевой клич. Чем больше ноб, тем лучше результат. Если он удачно проходит **Серьёзную (+0) проверку Командования**, число орков, равное его бонусу Силы в пределах слышимости вдохновляются, и достигают новых вершин ярости. Каждый из этих орков становится невосприимчив к Страху до конца следующего хода и могут немедленно Свободным действием совершить Натиск или Стандартную Атаку.

Карсар

Карсары – орки–пираты, движимые жаждой наживы, приключений и, конечно, насилия. Они — наймиты во всех смыслах этого слова, им не важно, на кого они работают, пока их наниматель может предложить им непрерывный конфликт и возможность грабежа. Они известны за то, что нанимаются в качестве грубой силы и убийц эмиссарами других рас и обладают необычным пониманием мириадов финансовых мотиваций этих рас в сочетании с даром вытянуть из них деньги в удобный момент. Обычно они экипированы лучше других орков Грегорна и испытывают тягу к мощному, сильно усовершенствованному оружию с непредсказуемым эффектом. Банды карсаров периодически нанимаются агентами и помощниками могущественных и эксцентричных имперцев, включая вольных торговцев и, по слухам, агентов аскеллонской Инквизиции.

Фрибутир (элита) 17

Г	Пр	Ар	К	Пн	Ан	Вл
–	–	–	3	2	2	–
01-10 5	11-20 5	21-30 5	31-70 8	71-85 7	86-00 7	

НР	НС	С	В	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
41	26	5 47	5 46	32	34	29	32	28

Полу. 3 | Полн.6 | Натиск 9 | Бег 18 | Угроза 14

Обрез Сназз-гана			Ручное
Дальн. 50 м.	СкС О/4/8		Урон 2к10+2(В)
Проб. 1к5	Обой. 40	Перез. 2ПД	Вес 10 кг / Дост. ОР

Специальное: Целиуказатиль (Прицел ночного видения), Неточное, Перегревающееся, Ненадёжное

Усовершенствованная рубила			Рукопашное
Дальн. –	СкС –		Урон 1к10+6[1+БС](Р)
Проб. 2	Обой. –	Перез. –	Вес 1 кг / Дост. ОР

Специальное: -

Умения: Атлетика (С), Уклонение (Л), Запугивание (С) +10, Коммерция (Инт), Выживание (Вос)

Таланты: Сокрушительный Удар, Искусный Стук

Черты: Сверхъестественная Сила (1), Сверхъестественная Выносливость (1)

Снаряжение: Палка босса с трофеями, залутанная броня, пиратский камзол, кошелёк, полный окровавленных орочьих зубов, угнездившийся на плече сквиг

Орочье оружие

Честно говоря, орочье оружие не должно работать. Плохо спроектированное, посредственно собранное на скорую руку из металлолома безо всякой заботы о безопасности владельца, оно должно клинить или давать осечку при каждом выстреле. По факту, явно не являясь образцом надёжности, оно достаточно хорошо работает – когда им пользуется орк. Тысячелетиями техножрецы подозревали, что орочье оружие работает намного менее стабильно (если вообще работает), когда им пользуется не орк. В попытках объяснить это выдвигалось множество теорий, включая предположение, что орки как-то излучают низкий уровень пси-эффекта, который делает их оружие работающим. Это весьма противоречивая точка зрения, так как никаких конкретных доказательств этого феномена не было обнаружено.

У всего обычного орочьего стрелкового оружия (и некоторого рукопашного) есть свойство Ненадёжное. Однако, когда его использует орк, оно теряет это качество.

Дикое благородство

Людские аборигены Грегорна защищают свой дом от бесчинств орков и нападений различных огромных зверей из чащи леса. Человеческие племена Грегорна, представленные рядом различных маленьких королевств во главе с королевскими семьями с древней родословной, очевидно являются потомками какой-то доимперской потерянной цивилизации. От племени к племени правители могут различаться обычаями и степенью дикости, но их объединяет стремление сохранить свой народ любой ценой. Даже в самом варварском поселении передаются из уст в уста легенды о храбрых королях, защищающих запуганных людей от атак враждебных кланов, существ и зверей.

Несмотря на то, что грегорнианцы находятся на примитивном уровне технологического развития, они обладают развитой культуры, а их общество очень заинтересовано в изучении древних человеческих цивилизаций. Несколько писцов заметили, что даже их язык наполнен заимствованиями из диалектов высокого готика, распространённых среди высокоразвитых культур Аскеллона.

Большинство племён живёт жизнью охотников и собирателей, а королевские семьи, представляющие централизованную власть, осуществляют общественные проекты для общего блага. Это неизменно означает строительство великих цитаделей и башен, в которых местные смогут укрыться во время нападений, пока с атакующими разбираются знать и члены королевских семей. Этих крепостей, большинство из которых сложено из простых выточенных и закреплённых блоков вулканического камня, построено в достаточном количестве и такого качества, чтобы человечеству на Грегорне не могло грозить немедленное истребление.

Грегорнианцы – дети воинственной и жестокой культуры. Молодые представители знати доказывают свою храбрость охотой на самых смертоносных зверей чащоб, вооружившись мощными трёхметровыми копьями из нашарна — оружием, сделанным из неимоверно крепкого и гибкого местного

дерева. Их уникальной особенностью является то, что к копьям из нашарна можно прикрепить лиану в качестве тетивы, превратив их тем самым в огромные мощные луки, и, как ни удивительно, но можно снять тетиву и тут же снова использовать копья без потери формы или, по крайней мере, прочности.

Грегорнианский воин

Неизвестная катастрофа, ставшая причиной деградации грегорнианских аборигенов до уровня каменного века, неожиданно сделала их крепкими, как хороший кремневый нож. Благодаря естественному отбору выживают и дают потомство лишь самые сильные, стойкие и крепкие, поэтому человеческие защитники планеты являются прирождёнными воинами.

Грегорнианский воин (Рядовой) 12

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
4	3	3	3	3	3
01-10 **8**	11-20 **7**	21-30 **7**	31-70 **7**	71-85 **7**	86-00 **7**

НР	НС	С
38	34	45
В	**Лов**	**Инт**
40	37	30
Вос	**СВ**	**Общ**
35	30	31
	Вл	
	31	

Полу. 3	Полн.6	Натиск 9	Бег 18	Угроза 8
Лук из нашарна			Ручное	
Дальн. 40 м.	СкС О/–/–		Урон 1к10+1(Р)	
Проб. 1	Обой. 1	Перез. 1 Пол	Вес 2,5 кг	Дост. ДЕ
Специальное: —				
Копьё из нашарна			Рукопашное	
Дальн. –	СкС –		Урон 1к10+5[1+БС](Р)	
Проб. 0	Обой. –	Перез. –	Вес 2,5 кг	Дост. ДЕ
Специальное: Примитивное(8)				

Умения: Атлетика (С), Уклонение (Л), Выживание (Вос)
Таланты: Нет
Снаряжение: Костяной шлем, маскировочный полный комплект брони из чешуи ящера, колчан с 15 стрелами

Легенды густых джунглей

У древнего людского населения Грегорна богатая традиция устных преданий, легенды передавались из уст в уста на протяжении сотни поколений. Одни очень простые – поучительные сказки, сложенные, чтобы обучить детей способам выживания на опасном мире в то время, как другие содержат сложный кодекс правил поведения, особенно высшей касты воинов королевских и знатных родов.

Тех, в ком течёт благородная кровь, с рождения учат тому, что они — потомки древних родов и их предназначение – защита мира и его людей. Кодекс требует от знати приветствовать каждую касту определёнными, почти ритуальными словами, чтобы отметить их происхождение. Правители и знать уделяют много внимания учтивости и придворному этикету в общении, в зависимости от видимого статуса и того, на каком уровне по старшинству собеседник относительно него. Горе тому, кто ненароком назовёт собеседника неверным титулом. Наказание за это, даже непреднамеренное, оскорбление – дуэль, которая может продолжаться до первой крови, увечья или смерти, в зависимости от того, что предписывает чрезвычайно сложная градация обычаев.

Кроме кодексов чести и формальных правил этикета также есть красочные легенды, передающиеся из уст в уста среди низших каст. Таких историй — дюжины, но главной среди циклов мифов грегорнианцев является легенда о Железных Королях, легендарных древних правителях, которые века назад основали королевские династии и сформировали племена. Эта легенда повествует о том, что в прежние дни древние короли передвигались в гигантских железных латах, что выше деревьев. Рассказывают, что они были настолько могучи, что подчинили себе силу солнца и метали копья бело-золотого света, которые одним попаданием наповал убивали самых больших карнидонов. Легенда повествует о великих эпических битвах между королями, причинами которых были обиды реальные и надуманные; о затерянных городах и замках в самых глубоких чащах джунглей, куда герои отправлялись на великие задания. Легенда описывает то, как мир сотрясала мощь Железных Королей и то, как они решили населить леса зверьми, привезёнными со звёзд, чтобы поддерживать свои навыки. Легенды гласят, что эти древние лорды охотились ради забавы на стаи гула, которых сейчас боятся настолько, что целые кланы проходят многие километры, чтобы избежать встречи с ними.

Легенда кончается кровью и огнём. На пике эры правления Железных Королей яркий свет обрушился с небес на южные земли, прожигая небо и принеся за собой огромную тучу, погрузившую все земли во тьму на многие годы. После тьмы пришли её создания — орки. Сначала они сновали десятками, затем сотнями, затем тысячами. Сначала Железные Короли охотились на них ради забавы, как на зверей, но за сотни лет боёв зеленокожие победили Железных Королей. На место каждого сожжённого белым светом орка вставало десять. В конечном итоге все Железные Короли были повергнуты наземь и разорваны на части, их тела растерзали, их доспехи орки растащили на своё мерзкое орочье оружие, а остатки развалились за следующие века.

Те немногие имперские учёные, кто смог пересечь минное поле грегорнианского этикета и услышать эту легенду, отмечают её ключевую роль в изучении истории здешней уничтоженной доимперской культуры. Некоторые даже верят, что в ней хранится секрет к избавлению этого мира от орков раз и навсегда.

Гула

Гулы встречаются во многих легендах народов Грегорна; эти скрытные свирепые звери – яркий пример местной мегафауны. Это, насколько удалось определить, гигантские млекопитающие стайные хищники, напоминающие странный тошнотворный гибрид гиены и бородавочника. У гулы огромная вытянутая челюсть, способная раздробить грудную клетку человека, словно это несколько веточек; полосатая грязная шкура, копытообразные лапы и крохотные чёрные глазки, сверкающие звериной жестокостью. Агрессивная, кровожадная и вечно голодная, обычная гула достигает двух метров в высоту в лопатках и весит больше тонны. Это ставит этот вид на средние позиции по размеру и степени смертоносности среди зверей Грегорна, однако, учитывая то, что они охотятся в стаях вплоть до двадцати особей, они представляют угрозу для всех хищников Грегорна, кроме самых огромных.

Гула (рядовой) 32

Г 01-10 6			НР 43	НС –	С 6 44
Пр – 11-20 6		Лр – 21-30 6	В 6 44	Лов 39	Инт 12
К – 31-70 6			Вос 32	СВ 19	Общ 4
Пн – 71-85 6	Лн – 86-00 Ч		Вл –		

Полу. 10 | Полн.20 | Натиск 30 | Бег 60 | Угроза 14

Сокрушительный укус | Рукопашное

Дальн. – | СкС – | Урон 1к10+6БС(Р)

Проб. 2 | Обой. – | Перез. – | Вес – | Дост. –

Специальное: –

Умения: нет

Таланты: Спринт

Черты: Жестокий Натиск (3), Смертоносное Природное Оружие, Четвероногий, Размер (6), Сверхъестественная Сила (2), Сверхъестественная Выносливость (2)

Шаблон расследования: Великая Охота

Обзор: Аколиты привлечены к расследованию активности банды ксенопиратов с необычной организацией и их загадочных людских союзников. Расследование неизбежно приводит их на жестокий дикий мир Грегорн, где они должны вступить в конфронтацию с безжалостным и коварным орочьим военачальником на его территории.

Акт I: Возвышение зверя

Целью операций, которые банда орков проводит с борта судов маленького ветхого флота в субсекторе Циклопия, являются имперские аванпосты и торговые суда. В этом нет ничего удивительного, однако, необычно то, что всё исполнено так, что были отсечены ключевые торговые маршруты к великим мирам-кузням Церикс Магнус и Бинарному Сильванусу. Это привлекло внимание инквизитора ПИ и аколиты были отозваны со своих текущих заданий, чтобы провести расследование этого дела. Для их путешествия в субсектор специально отряжено маленькое судно вольного торговца.

Опрос тяжело раненных и покалеченных, осмотр останков орков и просмотр записей атак с пикт и вокс камер поможет собрать данные для лучшего понимания этих жестоких чужаков. Во время расследования аколиты среди трупов орков также обнаружили человеческие трупы в форме печально известного отряда наёмников под командованием таинственного криминального авторитета Дж'она Масчерари. Также во время расследования аколитов атакуют наёмные бандиты; очевидно, что кто-то не хочет, чтобы расследование завершились успехом. В конечном счёте поиски приведут к тому, что аколиты узнают, как Масчерари часто посещает дикий мир Грегорн и что именно туда они должны направиться.

Акт II: Пламенное приземление

Аколиты прибывают на Грегорн, но их корабль на орбите попал в засаду и был взят на абордаж печально известным кораблём карсаров. ПИ должны уклоняться от абордажной команды зеленокожих и с боем вырваться со ставшего ареной резни мостика, пока командный состав давят числом. В то время, как остатки команды отчаянно пытаются сохранить контроль над кораблём, аколиты сбегают с горящего судна в спасательных капсулах на поверхность Грегорна. Они терпят крушение в кажущихся бескрайними джунглях, где они должны, положившись на ум и навыки, сориентироваться в смертельно опасной среде, избежать встречи с устрашающими хищниками или одержать над ними верх.

Так или иначе, аколиты встретятся с человеческим населением Грегорна, но во время переговоров, чтобы не нанести оскорбления, они должны буквально танцевать на минном поле особых церемониальных обращений и этикета. Если это удалось, аколиты заслужат уважение местных и заручатся их помощью в нахождении поселения орков, которое словно злокачественная зелёная опухоль расположено в сердце южного континента Грегорна.

Акт III: Укрощение зверя

Аколиты обнаружили ставку печально известного военачальника клана Кровавых Топоров Каккбада Бошкогрыза. Окружённый дюжинами парней и нобов, а также снующим вокруг него криминальным авторитетом Дж'оном Масчерари, позиции его кажутся неприступными. В лагере можно ясно увидеть наличие высоких технологий, включая даже имперские вокс-системы, которые понадобятся ПИ, если они хотят выбраться с этого мира. ПИ должны найти способ вывести из строя или уничтожить этот орочий аванпост и пресечь возможность будущих рейдов, и этого они могут добиться множеством способов.

Аколиты могут претвориться членами другого отряда наёмников и спровоцировать конфликт между Масчерари и зеленокожими. ПИ могут прибегнуть к убийству или прокрасться на аванпост и перегрузить нестабильный орочий «плазминный риактар», обеспечивающий поселение энергией. Совершить диверсию, например, натравить на лагерь стаю гула, с целью выманить орков, чтобы оставшихся в лагере было легче убить. Также можно захватить Масчерари и выведать у него, откуда он обладает информацией, которая позволяет ему направлять орочьи атаки так, чтобы они нанесли такой чудовищный урон.

Скорее всего, что бы ни задумали аколиты, им будут помогать аборигены, которые жаждут помочь избавить их мир от ненавистных зеленокожих. Если ПИ смогут скрытно воспользоваться воксом, они также смогут попросить помощи вольного торговца на орбите (МИ должен решить, смог ли тот восстановить контроль над своим кораблём). Конфликт должен быть жестоким и разрушительным, как и любой конфликт с орками, но МИ должен в идеале позволить Масчерари ускользнуть, чтобы тот стал заклятым врагом аколитов в космическом пространстве («космическом пространстве» потому, что он может регулярно путешествовать между планетами) Аскеллона.

Возможные осложнения:

- Аколиты находят свидетельства того, что Масчерари является кем-то больше, чем просто криминальным авторитетом. Возможно, он — зловещий культист на службе Губительных сил, что снуют в варпе, или он — раб коварной ксенорасы, желающей уничтожить и человечество, и орков. Хуже того, он может быть агентом другого инквизитора, который отправляет агентов сталкивать ксеносов лбами с людьми в своих зловещих целях.
- Вольный торговец настаивает на том, чтобы ему заплатили за помощь; когда пребывание игроков на Грегорне подойдёт к концу, они должны будут стать его телохранителями на надлежащий промежуток времени. Их инквизитор согласится на это и прикажет аколитам осторожно собирать информацию о подозрительных операциях торговца.
- В душных чащах грегорнианских джунглей аколиты обнаружат древние технологии, датирующиеся временами до прихода Империума в Аскеллон. К ним жадные и безжалостные эмиссары Адептус Механикус слетятся, как мотыльки на огонь.

ВОКСИС ПРИМ

«В этот день полиновения мы возводим 300 скульптур, в память о 300х годах страданий. Да простоят они, покуда наши кости не обратятся в прах!».

— каменотёс Элиана Септима IX

Воксис Прим — в равной степени вознаграждённый и терзаемый непредсказуемым Пандемониумом. Сейчас, когда через него проходит Великая Процессия, он стал ценным пунктом на многих маршрутах между субсекторами Рубикон и Циклопия. Однако, большинство знает его по массивным скульптурным ансамблям; его поверхность покрыта высокими статуями, а люди живут в бескрайних подземных городах, которые с каждым новым поколением уходят всё глубже в кору планеты. Этот мир, известный в Аскеллоне и за его пределами за непревзойдённое мастерство своих обитателей — мир, что стал свидетелем ужасных конфликтов, и разрушение стало той формой, в которой был отлит народ, его населяющий.

Незначительная красота

До приведения к Согласию Воксис Прим не имел практически никаких сходств с нынешним своим состоянием. Изначально цветущий Нижний мир с небольшим и мирным населением, коренное население Воксис Прим практически не поддерживало связь с другими планетами и держалось сами по себе, и это их полностью устраивало. Люди с ближайших систем прилетали отдыхать на планету с пышущей жизнью природой или для скупки природных ресурсов, но, за исключением этого, мир не имел значения.

С приходом Империума мало что изменилось. Весьма далёкий от политических игр Юноны и многомиллиардного Десолеума, Воксис Прим получил наименование мира-сада и с большим энтузиазмом принял сумму своей десятины. Население с радостью приняло верховенство Императора и гордилось своей быстрой и гладкой интеграцией в сектор Аскеллон, даже с учётом того, что лишь немногие знали в деталях об остальном Империуме, кроме того, как служить ему.

За тысячи лет Воксис Прим не изменился. Планета расположена вдали от важных варп-маршрутов и не обладает крупными отраслями промышленности, а население было довольно своей несущественной ролью. Не находясь под угрозой ксеносов, опасной фауны и с практически полным отсутствием случаев мутаций, многие граждане за всю свою жизнь нечасто задумывались о состоянии дел в остальном секторе или в Империуме в целом. В этом изолированном мире жизнь была практически идеальна вплоть до того момента, пока Пандемониум не объявил о своём присутствии.

Война наверху

Когда 38-ое тысячелетие подходило к концу, пробудился непредсказуемый и загадочный Пандемониум. Адский варп-шторм, наполнивший небо Воксис Прим ужасными всполохами света, не тронул маленький мир, но поверг в шок его жителей. Ничто в истории планеты не могло сравниться с этим событием и правители не знали, что им делать. Когда спустя годы страха ужасные штормы развеялись, народ вздохнул с облегчением в надежде, что всё вернулось на круги своя. Однако, это было преждевременно потому, как Великий

Родной мир: Воксис Прим

Игроки могут выбрать Воксис Прим своим домом при создании нового аколита, а, в особенных случаях, и при смене персонажа во время пребывания на этой планете. Персонажи с Воксис Прима используют правила мира-улья (см. стр 42 ОКП «Dark Heresy»), но используют следующий бонус родного мира:

Бонус Родного Мира

Подземное искусство: Персонаж с Воксис Прим начинает с талантом Бой Вслепую и Ремесло (Скульптор) на уровне Обучен (уровень 2).

Шторм оставил ужасный подарок – космический скиталец «Волна Разорения». Три месяца корабль медленно дрейфовал к миру-саду, этого хватило, чтобы собрать воксианскую Гвардию и силы планетарной обороны. К тому времени, когда «Волна Разорения» прибыла, народ был готов или, по крайней мере, думал так.

Неожиданно «Волна Разорения» исторгла из себя не одну группу ксенозавоевателей, а две, и обе игнорировали местное население в своём стремлении уничтожить друг друга. Силы вторжения высадились вдалеке от населённых районов планеты, поэтому воксианская Гвардия выжидала, когда одна или обе стороны решат атаковать. Этого так и не случилось, и в течение пары недель «Волна Разорения» дрейфовала, пока её снова не затянуло в варп.

Месяцами две армии чужаков бились друг с другом, а люди Воксис Прим осторожно наблюдали за своими новыми врагами. В одних они опознали орков – дикие твари прорубались через леса и пробирались по горным пикам, истощая все ближайшие источники ресурсов, чтобы уничтожить своих врагов. Никто не смог опознать другую ксенорасу, их войска были окутаны бескрайней пеленой ядовитого тумана, а от уничтоженных ими орков поднимались клубы дыма.

Уверенные в том, что бездействие приведёт к поражению, лидеры планеты отправили воксианскую Гвардию прямо на обе воюющие армии. Это закончилось катастрофой и очень немногие выжившие принесли лишь вести о поражении. Несмотря на опустошительное вторжение, обе армии чужаков, казалось, были больше заняты собственной войной, и то, что контратаки так и не последовала, дало воксианской Гвардии время на перегруппировку.

Достаточно скоро воксианские лидеры заметили всё увеличивающиеся темпы распространения и потребления ресурсов обеими армиями. Они знали, что рано или поздно крупнейшие города Воксиса превратятся в поля боя, и, не имея возможности эффективно противостоять захватчикам, лидеры обратились за спасением не к звёздам, а к самой планете.

Пока две воюющие расы вели бои не на жизнь, а на смерть, народ Воксиса прорыл систему подземных убежищ. Лучшие художники и скульпторы планеты обратили свой талант на возведения всё более и более прекрасных жилых районов, воксианская Гвардия стала той рабочей силой, благодаря которой удалось разрыть огромные площади жизненного

пространства за очень короткое время. Вскоре подземные города могли поспорить с наземными по красоте и масштабу и население планеты практически полностью забросило наземный мир. Эта последняя отчаянная попытка выжить стала тем, что спасло Воксис Прим, но, в то же время, и уничтожила его.

В то время, пока на поверхности бушевала война, исчезало традиционное воксианское общество. Тусклая тёмная сеть подземных проходов заменила цветущие сады и райский климат. Из-за того, что напуганные граждане доверились опыту главных резчиков и скульпторов в поддержании подземных жилищ, они стали новым правящим классом. Часть записей об истории мира была потеряна — разрушение, которое принесла война на поверхности, осталось незапечатлённым. Многие, кто изучал эти ужасные события, оценивают продолжительность войны в 300 лет, и в результате этого когда-то цветущая планета превратилась в каменистую пустыню. Две армии чужаков вымотались и уничтожили друг друга в серии катастрофических битв, которые разрушили покинутые города на поверхности и превратили саму поверхность в голый камень. Война превратила Воксис Прим в руины.

Понадобилось целое столетие, чтобы люди вернулись на поверхность, и к этому времени никто не помнил, какой была жизнь за пределами подземных городов. Для них поверхность собственной планеты была так же чужда, как и любой другой. Тем не менее, вид солнца и открытого неба, казалось, не очень воодушевил людей, ибо, как только они вышли на свет, им открылась печальная картина — на горизонте раскинулись целые поля, заставленные массивными орочьими идолами.

Разразились споры о причине, по которой орки возвели так много идолов своих еретических богов, но превалировала теория о том, что на поздних этапах войны оставшиеся лидеры орков стали суеверными и победили благодаря самым низменным инстинктам. С учётом того, что обе армии уничтожили друг друга, остаётся загадка — была ли эта стратегия успешной.

Однако для запуганного народа это было неважно. Десятилетиями мастеры-скульпторы боролись за само выживание своей цивилизации, разрабатывая масштабные проекты по устройству подземных городов. Прокладывая города, они также возводили статуи Императора и своих героев, призванные утешить народ в те тёмные времена. Орочьи идолы были высшей степенью святотатства для вышедших на поверхность воксийцев и оскорблением Императора и их лидеров. В тот момент люди Воксис Прима все как один обрели новую цель и поклялись, что на месте каждого уродливого идола будет возвышаться сотня великолепных скульптур — это стремление в будущем прославит мир на весь сектор.

Мир наизнанку

В настоящее время Воксис Прим относится скорее к миру-улью, только перевёрнутому. Вместо массивных ульев, чьи шпили устремлены в небо, города Воксис Прим устремляются глубоко в кору планеты. Лидеры планеты – самые искусные скульпторы, живут в самом низу, в самых роскошных пещерах-особняках. Самые бедные жители живут на разрушенной поверхности в раскинувшихся по всему континенту трущобах, которые лишь на несколько этажей возвышаются над безжизненной пыльной землёй.

Современное воксианское общество вращается вокруг искусства скульптуры. Эти люди исполнили клятву очистить планету от орочьих идолов и потратили тысячелетия на постройку бесчисленных миллионов каменных статуй. Большинство из них может потягаться в размерах с титанами типа «Полководец», а некоторые даже достигают облаков; многие из самых известных произведений искусства этого мира настолько высоки, что их вершину можно увидеть только с орбиты. На фоне этих статуй трущобы на поверхности кажутся крохотными и многие теряют свои дома, которые сносят, дабы освободить место для новых скульптур. Все, кто напрямую не задействован в возведении новых статуй, живут на борту огромных землеходов «Скераб», перевозящих сырьё и увозящих в кузни на ремонт мельта-долота, благодаря котором холодный камень превращается в высокие скульптуры; или же работают в столице Давидий, перевозя присланные каменные плиты и скульптуры.

Воксианцы серьёзно относятся к своим скульптурам и платят жизнями за создание каждой детали. Граждане миллионами собираются и целыми днями ждут, чтобы стать свидетелями того, как знаменитый скульптор закончит своё творение, и политический вес скульптора зависит от того, насколько большая собралась толпа и как долго она остаётся любоваться скульптурой. Тысячи умирают от тепловых ударов, голода и давки, и чем больше жертв спровоцировала статуя, тем она считается величественнее. Если скульптор не смог собрать достаточно большую толпу или даже удержать её внимание, это может означать конец его карьеры, и даже видному скульптору после такого придётся переехать на поверхность в трущобы.

Одержимость Воксис Прима искусством скульптуры не связано только с внутренними делами планеты. Идеальные и детализированные воксианские статуи высоко ценятся среди самых могущественных аристократов сектора, и целые площади на Юноне уставлены статуями префекта Шарлотты Анастасии XX, подаренными ей аристократами, желающими впечатлить её или добиться её расположения. Фактически, лишь на нескольких мирах Великой Процессии или Податных миров нет статуй с Воксиса, а сам он поддерживает хорошие отношения с Экклезиархией, поставляя им бесчисленные статуи Императора и известных святых.

В конечном итоге, война на поверхности и Пандемониум превратили Воксис Прим из незначительной подстрочной сноски на картах Аскеллона в один из самых известных миров сектора.

Орден Слоновой Кости

Только те воксианские граждане, кто избежал изнуряющей работы в шахтах, являются членами ордена Слоновой Кости, сил обороны Воксис Прима. Туннельщики ордена, известные эксперты в городских боях и навигации в тёмных, бесконечно петляющих подземных туннелях, благодаря своим серебряным щитам — уникальному оружию Воксис Прим — зарекомендовали себя и как отличные штурмовики, и как стойкие защитники. Львиная доля их тренировок направлена на владение щитами и создание практически непреодолимых защитных стен, благодаря которой туннельщики могут идти на врага под защитой серебра.

Их другая отличительная черта – белые маски ручной работы, полностью закрывающие лицо каждого солдата. Когда туннельщиков повышают в звании, они меняют свои маски на более искусные. На масках нижних чинов — лишь основные черты, тогда как командиры ордена, чьё мастерство в резьбе так же высоко, как и на войне, создают маски, потрясающе повторяющие лики великих аскеллонских святых или известных воксианских скульпторов. В сочетании с серебряно-кремовой униформой туннельщики ордена Слоновой Кости разительно контрастируют с воксианской Гвардией времён до войны на поверхности.

Туннельник Ордена Слоновой Кости (Рядовой) 12

Г 4 01-10 8			НР 30	НС 40	С 35
Пр 4 11-20 8		Лр 4 21-30 8	В 40	Лов 40	Инт 40
К 4 31-70 8			Вос 45	СВ 35	Общ 25
Пн 4 71-85 8		Лн 4 86-00 8		Вл –	

Полу. 4	Полн.8	Натиск 12	Бег 24	Угроза 8
Лазпистолет			Пистолет	
Дальн. 30 м.	СкС О/2/–		Урон 1к10+2(Э)	
Проб. 0	Обой. 30	Перез. Пол.	Вес 2,5 кг	Дост. ОБ
Специальное: Надёжное				
Серебряный щит			Рукопашное	
Дальн. —	СкС —		Урон 1к5+4$^{1+БС}$(У)	
Проб. 1	Обой. —	Перез. —	Вес 5 кг	Дост. ЧР
Специальное: Защитное				

Умения: Атлетика (С)+10, Бдительность (Вос), Уклонение (Л), Навигация (Наземная) (Инт)+20, Выживание (Вос), Ремесло (Скульптор) (Инт)

Таланты: Бой Вслепую, Плечом к Плечу

Снаряжение: Флак-броня Астра Милитарум, фильтры-затычки, микро-наушник, фотолинзы, лампа

Чистое серебро: Туннельники Ордена Слоновой Кости часто формируют плотную стену щитов во время обороны туннелей и узких проходов. Если три и более солдат Ордена Слоновой Кости встанут вплотную друг к другу, они могут сформировать стену щитов, что даст бонус +10 за каждого туннельника к проверкам Силы Воли и Выносливости.

Подъём

Несмотря на то, что война на поверхности опустошила Воксис Прим, этот мир далеко не пуст. На месте зелёных лугов раскинулись карьеры, величиной с город, а столица Давидий возвышается над давно исчезнувшими лесами планеты. Под поверхностью планеты хранятся свои тайны и истории, включая пещеру Нора и жизненно важный Серебряный Фонтан.

Давидий

Столица Давидий – единственная крупная надземная постройка, и это далеко не скульптура. Практически симметричный город, сложенный из белого камня, без которого не представить жизнь на Воксисе, Давидий – единственное место, где для обсуждения дел и принятия аристократов с других Великих миров собираются главные скульпторы. Однако, эти встречи никогда не длятся долго из-за того, что Воксис не балует своих жителей солнечным светом и свежим воздухом.

Давидий также — единственный космопорт Воксиса Прим, он обладает двумя огромными взлётно-посадочными площадками, способными принять сотни шаттлов, грузовых лифтёров и прочих всевозможных кораблей. Это оттуда бесчисленные статуи отправляются на всевозможные городские постаменты и в бальные залы по всему сектору. Порт жизненно необходим воксийцам, так как туда ежедневно прибывают гружённые продуктами фрахтовики с Калто.

Пещера Нора

Пещера Нора вызывает страх и трепет. Открытая во время войны на поверхности Игнатием Нором, первым верховным камнетёсом, она стала для воксианцев первым убежищем. Многокилометровая пещера по заявлению камнетёса Нора должна была стать новой столицей и в связи с этим он отправил орден Слоновой Кости уточнить границы катакомб и выявить слабые места. Однако, вместо огромного пространства, пригодного к жизни, туннельщики в центре пещеры обнаружили огромную статую – созданную явно не человеком.

Невероятно высокая, уходящая в кромешную тьму потолка пещеры, чужеродная статуя поразила разум туннельщиков и возмутила их чувства как ремесленников невозможными углами и тем, что скульптура выполнена в грубом стиле, однако, этот стиль воплощён с особой тщательностью. Каждая рука оканчивалась четырьмя когтистыми пальцами, ноги – семью, а если у статуи и была голова, то туннельщики не решились её искать. Нор приказал опечатать пещеру. Статуя сохранилась, а туннели, ведущие к ней, наполнены осязаемым чувством ужаса. Только большие глупцы пытались найти её, и никто не возвращался.

Неожиданная благодать

Несмотря на новообретённую решимость, нет никаких сомнений, что пустынные пейзажи Воксис Прим обрекли бы огромное население планеты на медленную мучительную смерть, если бы не продолжительное влияние Пандемониума. Как и в случае с историей войны за поверхность, никто не помнит, когда это началось, помнят лишь, что, когда люди вернулись на поверхность, важность планеты в Аскеллоне изменилась и теперь она находится прямиком на пути Великой Процессии.

Однако, народ Воксиса узнал, что он теперь не только считается одной из самых важных планет в секторе, но и то, что их ближайший сосед по Процессии — Калто, ключевой агромир сектора. Огромные запасы пищи на Калто дополнили жалкие грибные фермы и фермы слепой камбалы, которые поколениями снабжали население. Некоторые назвали это простой удачей или прихотью Пандемониума, но представители Экклезиархии на Аскеллоне объявили это свидетельством милости Императора.

Серебряный Фонтан

Всем аристократам Аскеллона хорошо известно о серебряной ткани — уникальном материале, который встречается только на Воксис Прим, но почти никто не знает об её происхождении и о таком месте, как Серебряный Фонтан. Как и пещеру Нора, народ Воксис Прим обнаружил Серебряный Фонтан, когда расширяли сеть подземных городов во времена войны на поверхности. Поражённые ослепительным светом рабочие сначала подумали, что они ненароком прорыли путь на поверхность, но вместо этого они обнаружили маленький, не более нескольких метров в диаметре, естественный выход серебряной жидкости настолько чистой, что она отражала весь падающий свет.

Сразу же осознав весь её художественный потенциал и то, как эта жидкость может украсить белый камень, из которого сделано почти всё на Воксис Прим, исследователи осушили скважину, и несколько недель подряд самые влиятельные аристократы Воксиса создавали фрески и гравюры, покрытые блестящим серебром. Они даже разработали способ добавлять его в ткань. Жидкость быстро закончилась, но через год скважина снова забила. И снова они осушили скважину, и несколько дней богачи буквально купались в серебре. Затем, ровно через год, скважина опять забила. Это продолжалось снова и снова, но спустя некоторое время ответственные за скважину начали замечать, что с каждым новым наполнением уровень в скважине был чуть ниже предыдущего. Немедленно была разработана система нормирования, заведующие следили, чтобы отбор из скважины происходил медленно, чтобы удостовериться, что она будет осушена ровно за день до того, как снова наполнится. Это только усилило популярность дефицитного материала среди воксианской знати, среди которых обладание любым количеством зеркальной ткани говорило о великой важности персоны. Совсем недавно заведующие начали продавать крохотное количество зеркальной ткани знати других миров, где её блеск и редкость взвинтили цену на неё до астрономических высот.

Причина, по которой скважина вообще существует, и почему она постоянно наполняется или что это за серебряная субстанция, остаётся загадкой, но всё же существуют несколько теорий. Некоторые верят, что это гной какого-то подземного зверя, в то время, как остальные заявляют, что это кровь самого Воксис Прим. Какой бы ни была правда,

хранители Серебряного Фонтана считаются, возможно, самой секретной и сплочённой группой на всей планете, и они противятся всем попыткам пробурить глубже в кору планеты, чтобы выявить источник скважины. Проводя свои ритуалы, которые практически не отличить от оккультных, хранители бдят за тем, чтобы серебряная субстанция оставалась одним из редчайших ресурсов сектора.

Уродство

Когда на Воксис Прим прибыли орки, они принесли с собой не только неутолимую жажду войны, но и свои варварские верования. Многие предполагают, что, по мере того, как у орков заканчивались ресурсы, их поклонение Горку и Морку становилось всё более фанатичным, в надежде на то, что с их благословением они смогут победить ксеносов, которые стремились пожрать их. Несмотря на изменения в своём поведении или, наоборот, благодаря этому, орки оттягивали своё поражение достаточно долго, чтобы обеспечить взаимное уничтожение, не оставив после себя ничего, кроме разрушенного оборудования, остовов техники и тысячи тысяч идолов.

Тем не менее, и в настоящее время на поверхности Воксис Прим остаются орки. Эта раса, печально известная своими выносливостью и способностью переживать катастрофы, которые могли бы уничтожить более слабые цивилизации, всё ещё борется за выживание среди развалин на месте садов Воксиса Прим, хотя орков и осталось крайне мало. Они всё ещё одержимы своими идолами и покрывают зелёную кожу цветными порошками из разломанных камней, которыми усеяна поверхность. Они до сих пор воздвигают свои кривые идолы и, кажется, что больше зациклены на своей богохульной ксенорелигии, нежели завоевании планеты.

Народ Воксиса не называет их орками, он выбрал для них термин «Уродства», как наиболее точно передающий их мнение об орочьих идолах. Для построенного вокруг скульптур общества орки – не более чем вандалы, существующие только для того, чтобы разрушать великие статуи и мешать прогрессу в передачи совершенства человеческих форм через скульптуры. Стычки с Уродствами случаются только когда орден Слоновой Кости выдвигается с приказами уничтожить орочьи идолы, но чужакам не хватает количества для оказания серьёзного сопротивления, часто они отступают, чтобы начать строить больше идолов где-нибудь ещё.

Урод-парень

Покрытые пылью и грязью уроды существуют на периферии воксианской цивилизации и раскрываются, когда хотят обрушить какую-либо из великих статуй или украсть оборудование. Эти примитивные зеленокожие располагают только самым стандартным оружием и, кажется, что у них наблюдается недостаток боевого духа, который демонстрирует большинство других орков, скорее всего поражение и практически полное уничтожение во время войны на поверхности каким-то образом сломили их волю к борьбе.

Народ Воксис Прим подразделяет высшие формы Уродств на три широких категории: головорезы, лучше вооружённые и готовые не только к уничтожению, но и к битве; вандалы, которые кажутся наиболее технически подкованными среди всех Уродств; и твари, одержимая идолами правящая каста.

Умения: Атлетика (С), Запугивание (С), Выживание (Вос)
Таланты: Крепкие Бицепсы, Сокрушительный Удар, Неостановимый Натиск, Семижильный, Железная Челюсть, Истинная Стойкость
Черты: Жестокий Натиск (2), Коренастый, Сверхъестественная Сила (1), Сверхъестественная Выносливость (1)
Снаряжение: Грубые молоты и долота, порванная флакк-броня, различные маленькие фетиши Горка и Морка.
Орды Уродства: Профиль, приведённый выше, характеризует основные характеристики и снаряжение орков Уродства. МИ может выбрать один из следующих модификаций для каждого орка Уродства (см. стр. 55 для правил орочьего оружия)

- **Урод-головорез**: замените огромную рубилу стрелялой.
- **Урод-вандал**: замените огромную рубилу бёрной.

Урод-тварь

Больше и обладающие большим разрушительным потенциалом, чем другие орки на Воксис Прим, Уроды-твари правят разрозненными зеленокожими, которые бродят по опустошённой поверхности планеты. Они также демонстрируют примитивную хитрость и устраивают неожиданные атаки на воздвигающиеся статуи, чтобы сорвать установку новых людских скульптур. Как и все из Уродств, они также устанавливают новые идолы Горка и Морка где только возможно, зачастую делая их из обломков воксианских статуй, уничтоженных временем или орочьими молотами. Несколько тварей рискнули проникнуть в подземелья, даже несмотря на то, что там живут ненавистные люди, и тех, кто спустился в тёмные туннели, редко видели снова.

Умения: Атлетика (С), Командование (О)+10, Запугивание (С)+10, Выживание (Вос)
Таланты: Крепкие Бицепсы, Сокрушительный Удар, Неостановимый Натиск, Семижильный, Железная Челюсть, Истинная Стойкость, Пробивающий Удар, Яростный Натиск.
Черты: Сверхъестественная Сила (1), Сверхъестественная Выносливость (1)
Снаряжение: Грубые молоты и долота, побитые бронепластины, различные фетиши Горка (или может быть Морка).

То, что скрыто в глубине

Помимо разрозненных остатков Уродств война на поверхности уничтожила практически всех живых существ Воксис Прим. До сих пор разносятся слухи о том, что нечто ещё живёт под корой планеты — раса существ, что медленно просыпались и множились, пока подземные города разрастались. На южном полюсе ходит множество историй о кошмарах, что похищают людей, не оставляя следов, и рассказы о монстрах, что рыскают в тенях и висят на потолке в засаде. Некоторые даже говорят о монстрах, что сливаются с окружающим миром, становясь невидимыми, прежде, чем нанести удар хлыстообразными отростками.

Правящие скульпторы не предают значения многим из подобных заявлений, но на фоне ожесточённых политических споров, особенно касаемо Серебряного Фонтана, они боятся, что эти монстры разрушают воксианское общество изнутри. Инквизиторы Ордо Ксенос ещё более взволнованы, что эти истории могут указывать на присутствие одной из самых ужасных ксеноугроз – тиранидов. Полным ходом идут попытки тихо уничтожить эту угрозу, но многие боятся, что для планеты уже может быть слишком поздно.

Воксианский охотник

Размером с человека, обладающий четырьмя огромными руками и двумя очень быстрыми ногами, воксианский охотник – смертоносный хищник, который наносит удары с ошеломляющей скоростью. Говорят, что своими чрезвычайно острыми когтями это существо может расчленить человека за несколько секунд. Многие утверждают, что охотник – миф, но количество атак всё возрастает, и большинство задаётся вопросом о том, сколько охотников живёт глубоко в практически бесконечных сетях туннелей.

Воксианский охотник (Элита) 20

Г 4 (01-10) 13			НР 65	НС 20	С 8 45	
Пр 4 (11-20) 13		Лр 4 (21-30) 3	В 9 50	Лов 8 40	Инт 35	
К 4 (31-70) 13			Вос 60	СВ 45	Общ 05	
Пн 4 (71-85) 13	Лн 4 (86-00) 13		Вл —			

Полу. 8	Полн.16	Натиск 24	Бег 48	Угроза 16
Раздирающие когти			Рукопашное	
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+16$^{8+БС}$(Р)	
Проб. 5	Обой. —	Перез. —	Вес 5 кг	Дост. —
Специальное: Бритвенно-острое				

Умения: Атлетика (С)+10, Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Л) +10, Скрытность (Л)+10

Таланты: Мастер Боя, Неостановимый Натиск, Трудная Мишень, Вскочить, Молниеносная Атака, Нечеловеческая Скорость, Шаг В Сторону, Быстрая Атака

Черты: Ночное Зрение, Смертоносное Природное Оружие, Страх (1), Потусторонний, Многорукий (4), Природная Броня (4), Сверхъестественная Ловкость (4), Сверхъестественная Сила (4), Сверхъестественная Выносливость (4)

Стайная Телепатия: Охотники используют особый вид телепатической связи, которая стабильно функционирует и без ограничений (такие как твёрдые объекты) на расстоянии до километра.

Воксианская тень

Многие верят, что воксианская тень — реликт времён войны на поверхности или, возможно, это то, что разрушительный конфликт обрушил на мир. Говорят, у неё два невероятно огромных когтя, пасть, полная извивающихся щупалец, крючковатые отростки, достаточно сильные, чтобы подтянуть человека на расстояние укуса, и шкура, которая может поменять цвет за один удар сердца. Тень, если она существует, представляет реальную угрозу и грозит уничтожением подземным хаб-блокам и изолированным гражданам.

Воксианская тень (Мастер) 24

	Г 6 (01-10) 16		НР 65	НС –	С 12 65	
Пр 6 (11-20) 16		Лр 6 (21-30) 16	В 12 66	Лов 10 50	Инт 31	
	К 6 (31-70) 16		Вос 8 45	СВ 48	Общ 05	
Пн 6 (71-85) 16		Лн 6 (86-00) 16	Вл –			

Полу. 12	Полн. 24	Натиск 72	Бег 72	Угроза 55
Раздирающие когти			Рукопашное	
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+18$^{8+БС}$(Р)	
Проб. 5	Обой. —	Перез. —	Вес 5 кг	Дост. —
Специальное: Бритвенно-острое, Токсичное (2)				
Когти-косы			Рукопашное	
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+14$^{2+БС}$(Р)	
Проб. Ч	Обой. —	Перез. —	Вес 5 кг	Дост. —
Специальное: Токсичное (2)				

Умения: Акробатика (Л), Атлетика (С)+20, Бдительность (Вос)+10, Уклонение (Л)+10, Скрытность (Л)+10.

Таланты: Удар Асассина, Мягкое Приземление, Мастер Боя, Неостановимый Натиск, Трудная Мишень, Вскочить, Молниеносная Атака, Нечеловеческая Скорость (Включена в Натиск), Спринт, Шаг В Сторону, Быстрая Атака

Черты: Ночное Зрение, Смертоносное Природное Оружие, Страх (2), Потусторонний, Многорукий (4), Природная Броня (6), Размер (6), Сверхъестественная Ловкость (5), Сверхъестественное Восприятие (4), Сверхъестественная Сила (6), Сверхъестественная Выносливость (6)

Хамелеон: Возможность полностью исчезать даже на виду. Тени могут проходить проверку Скрытности даже когда они на виду и на них смотрят. Они также игнорируют штрафы за Размер при проверках Скрытности и на проверки в попытках обнаружить их налагается штраф -30.

Мясные крюки: Тень часто выбрасывает крючковатые отростки, чтобы схватить жертву издалека. В качестве Полудействия Тень может пройти **Ординарную (+0) проверку Навыка Рукопашной** против цели, находящейся не дальше 10 метров. Если существо прошло проверку успешно, оно осуществляет захват цели (см. стр. 272 ОКП **Dark Heresy**). Если Тень выигрывает Встречную проверку Силы, она притягивает цель на 1 метр ближе к себе за каждую степень успеха в дополнении ко всем другим эффектам действия Захват.

Пожиратель Памяти: Многие судачат о том, что своей пастью, полной извивающихся щупалец, которой Тень пожирает мозг, тем самым получая доступ ко всем его секретам. Когда Тень пожирает мозг врага, она получает доступ ко всем недавним воспоминаниям жертвы.

Шаблон расследования: Из теней

Обзор: Аколиты обнаруживают неожиданное изменение в праведных скульптурах Воксиса Прим, известных на весь сектор, которое на потенциальное нечеловеческое вмешательство. Этот шаблон делает акцент на расследованиях и бешеных боях со смертоносными врагами в закрытых пространствах. Он может быть применён на старте кампании куратором аколитов в качестве потенциальной зацепки или во время кампании, в которой аколиты замечают или им доносят о слухах про серию работ, на которые повлияли ксеносы.

Акт I: На Поверхности

Аколиты, прихотью господина, наталкиваются или планомерно выходят на несколько новых воксианских статуй. Аристократ, который купил эти работы, недоволен покупкой, т.к. у них звериные сгорбленные черты или даже когтистые руки. Или же аколиты могут узнать, что по субсектору Рубикон начали появляться маленькие богохульные изображения Императора и аскеллонских святых.

Аколиты отслеживают эти предметы до Воксис Прим и пребывают в столицу Давидий, монолитный порт с сотнями тысяч людей и космолётов в постоянном движении. Здесь, в рамках расследования дела о статуях, аколиты должны заручиться помощью местных, чтобы выведать, где создаются эти богохульные статуи, используя информацию, которую предоставил аристократ, выяснить имя скульптора, создавшего странные статуи, и затем обеспечить себя транспортом до этого места.

Акт II: Под Поверхностью

Аколиты прибывают в южные регионы Воксис Прим — место, где, по слухам находится Серебряный Фонтан, и спускаются в огромный подземный город Антамина. Там аколиты должны следить за тем, что спрашивают, так как местное население чрезмерно взволновано недавними знаками появления существ, которых они зовут Тенями и Охотниками. Аколиты также должны заметить необычно большое присутствие пехоты ордена Слоновой Кости, которые, кажется, слишком рьяно пытаются держать людей подальше от огороженной зоны. Из расследования, проведённого в Давидии или расспросив местных, они узнают, что эти статуи – дело рук мастер-скульптора и бывшего хранителя Серебряного Фонтана Ваалэ Агнуса. Аколиты также узнают о том, что, за последние несколько месяцев, он прогнал множество учеников.

Дознание приводит к осознанию того, что Агнус думает, как якобы получает сообщения от Императора, и скульптуры – их результат. Аколиты вскоре узнают, что Агнус изолировал себя в зоне, огороженной орденом Слоновой Кости, и они должны найти способ попасть в эту зону, желательно, избегая конфликта с солдатами.

Акт III: Ксеноцид

Глубоко под городом аколиты входят во владения Ваалэ Агнуса. Они находят безлюдные залы, где в ряд выстроены скульптуры, каждая уродливее предыдущей. Первая выглядит практически как человек, но чем дальше они исследовали, тем больше знаков нечеловеческого влияния обнаруживали – рычащие лица, когти, лишние руки – пока статуи не потеряли полностью всякое сходство с благословенными человеческими формами. Агнуса нашли создающим новую статую и что-то невнятно бормочущим. Проверки Психонауки и другие расследования выявляют, что он — латентный псайкер и что-то заполнило его разум чужеродными видениями настолько, что тот потерял способность рационально мыслить. В ходе обыска его студии были обнаружены скрытые тоннели, ведущие в большие пещеры, где в избытке полусъеденных трупов.

Времени для дальнейших поисков остаётся мало, когда появляется один или несколько охотников, несущих воксианцев без сознания. Аколиты могут вступить в бой, отступить, чтобы собрать подкрепления или попытаться заблокировать пещеру взрывчаткой. Столкновение может произойти в месте со слабым освещением или в полной темноте, пещера может быть шаткой, она даже может обрушиться в результате применения тяжёлого вооружения. Дальнейшее расследование может выявить, что некоторые в воксианской верхушке знали об Охотниках, и возможно, даже натравили этих существ на аколитов, чтобы прекратить нежелательное расследование.

Возможные осложнения:

- Не найдя подходящий транспорт, аколиты вынуждены пробираться к Антамине по поверхности и вскоре на них напала банда орков-Уродов.
- Аколиты обнаруживают свидетельство присутствия Безликого торговца, ищущего или торгующего (возможно) хитином, когтями и гноем Охотников.
- Аколиты наталкиваются на отряд ордена Слоновой Кости, которым приказано найти и захватить Тень живьём, они могут стать союзниками или источником конфликта, когда цели миссий будут противоречить друг другу.

Янт

«Эти насекомые были огромны; одно из них отшвырнуло «Химеру» как пушинку. Мы спрятались от них под деревом, и тут это дерево съело Джонса!».

— сержант Келлин Арейс, кадианский 478ой полк.

Находящийся в скоплении Стигис Янт известен тем, что практически всё живое — враждебно. Расположенный недалеко от планеты маяк Имперской Гвардии предупреждает каждого пролетающего держаться подальше. В прошлом многие обходили Янт стороной, ценя свои жизни больше изучения планеты. Однако, недавние исследования на планете добавили ей привлекательности, несмотря на опасность.

Смертоносная красота

Янт — мир, покрытый непролазными джунглями. От крохотного островка до огромного континента — каждый квадратный метр планеты кишит буйной растительностью. Жара, духота и обильные дожди благоприятствует росту и распространению растений. На линии горизонта джунгли перемежаются водопадами, гигантскими деревьями и множеством иных красот, создавая завораживающие пейзажи. Далеко под кронами тысячи и тысячи видов растений создают единую экосистему, невиданную больше нигде в Аскеллоне. Есть лишь несколько постоянных поселений на Янте, потому, что ненасытные флора и фауна способны быстро уничтожить всё, что вторгается к ним.

Растительная жизнь Янта в целом плотоядна, она питается различными эндемическими насекомыми. Деревья ползучими лианами ловят добычу и подтягивают её к своим пастям, а пышные кусты выстреливают колючки, чтобы отравить и обездвижить всё, что проходит мимо, а затем пожрать жертву, используя микроорганизмы, способные прожечь самый толстый панцирь. На берегах многих рек, протекающих по континентам, печально известные клубки лиан и других растений сплетаются в огромные сети, хватающие любого, кто подходит к реке за водой.

Бесконечная борьба растений и насекомых за доминирование на планете – отличительная черта экосистемы планеты. Многие насекомые питаются растениями, а те – насекомыми. Одно не может существовать без другого, по крайней мере, долго; если одна сторона берёт вверх, другая развивается настолько, чтобы продолжить борьбу.

Инсектоидная угроза

Несмотря на то, что на Янте также есть млекопитающие и рептилии, большинство фауны представлено разнообразными инсектоидами. Множество из них достигает гигантских размеров, намного больших, чем можно было ожидать, основываясь на природных условиях планеты, таких, как уровень кислорода. Они являются высшими хищниками Янта и причиной огромного количества смертей, даже среди постоянно настороженных аборигенов, которые с рожденья приучены постоянно опасаться всего, что их окружает.

Родной мир: Янт

Игроки могут выбрать Янт своим домом при создании нового аколита, а, в особенных случаях, и при смене персонажа во время пребывания на этой планете. Персонажи с Янта используют правила мира смерти (см. стр. 26), но используют следующий бонус родного мира:

Бонус Родного Мира

На все руки мастер: Коренных жителей этого мира с рождения учат использовать всё, что их окружает, в пищу, для лечения, в качестве оружия и убежища. Персонаж с Янта получает бонус +20 для специального использования Медики и Выживания «Создание» и урезает в 2 раза необходимое для создания время.

Крушитель

Множество форм жизни борется за доминирование на планеты, но наиболее устрашающая из них известна как крушитель. На фоне этой твари танк кажется крохотным, кроме того, она покрыта непробиваемым экзоскелетом, способным выдержать даже выстрелы лазпушки. У крушителя два ряда бритвенно-острых лап, прикреплённых по периметру его брюха, что позволяет ему развивать огромную скорость. Пасть наполнена плотным рядом сотен зубов, способных пробурить землю и раскрошить даже камни. Крушители отлично чувствуют вибрацию и могут подстерегать под землёй, в считанные секунды прорываясь сквозь камни и землю, чтобы схватить жертву на поверхности.

Крошитель (Элита) 30

		Г 4 01-10 8			НР 48	НС 14	С 8 55	
Пр 4 11-20 8			Лр 4 21-30 8		В 45	Лов 48	Инт 33	
		К 4 31-70 8			Вос 33	СВ 40	Общ 35	
	Пн 4 71-85 8		Лн 4 86-00 8			Вл –		

Полу. 16	Полн.32	Натиск 48	Бег 96	Угроза 25
Раздирающие когти			Рукопашное	
Дальн. –	СкС –		Урон 2к10+12$^{2+2+БС}$(У)	
Проб. 3	Обой. –	Перез. –	Вес 5 кг	Дост. –
Специальное: Разрывное				

Умения: Акробатика (Л)+10, Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Л), Скрытность (Л)

Таланты: Ночное Зрение, Смертоносное Природное Оружие, Природная Броня (4), Четвероногий (6), Размер (7), Сверхъестественные Чувства (20), Сверхъестественная Сила (3)

В добавок к крушителям есть ещё тысячи других смертоносных существ, населяющих этот мир смерти. Размером они могут не достигать и болт-заряда, а могут с лёгкостью перешагнуть «Химеру». Небеса также населяют летающие хищники и даже моря кишат насекомыми, которые приспособлены к жизни в глубоких водоёмах или скользят по поверхности на длинных конечностях.

Опутыватель

У опутывателей две пары крыльев, но по-настоящему смертоносными их делает природный и чрезвычайно клейкий спрей. Их паутинные железы находятся за передними жвалами и могут поразить цель на дальней дистанции. Местные прозвали их липкими мухами и сразу пытаются сбить их, пока насекомые не попали в них застывающей паутиной. Тех, кто пойман в эту паутину, можно освободить только с помощью сильных растворителей и кислот.

Опутыватель (Элита) 13

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
3	3	3	3	3	3
01-10	11-20	21-30	31-70	71-85	86-00
5	5	5	5	5	5

НР	НС	С
35	30	45
В	**Лов**	**Инт**
25	65	13
Вос	**СВ**	**Общ**
20	40	09
Вл		
–		

Полу. Ч	Полн.ЧЧ	Натиск ЧЧ	Бег ЧЧ	Угроза ЧЧ

Паутинные выстрелы — Основное

Дальн. 20 м.	СкС О/–/–	Урон 1к10(У)	
Проб. 0	Обой. –	Перез. –	Вес 5 кг	Дост. –

Специальное: Обездвиживающее (1)

Жвалы — Рукопашное

Дальн. –	СкС –	Урон 1к10+4[БС](Р)	
Проб. 0	Обой. –	Перез. –	Вес 5 кг	Дост. –

Специальное: Обездвиживающее (1)

Умения: Акробатика (Л)+10, Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Л), Скрытность (Л)
Таланты: Нечеловеческая Скорость, Быстрая Атака
Черты: Смертоносное Природное Оружие, Летун (4), Многорукий (4) Природная Броня (3 вся), Четвероногий (6), размер (5)

Бритволапый Жук

Бритволапый жук – полуметровый летающий жук с настолько острыми когтями, что, отрубая голову, когти даже не замедляются. Часто первый признак атак бритволапого – крики жертвы и вид того, как отрубленные конечности падают на землю, где их тут же пожирает плотоядная растительность.

Бритволапый жук (рядовой) 15

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
1 01-10 3	1 11-20 3	1 21-30 3	1 31-70 3	1 71-85 3	1 86-00 3

НР	НС	С
35	–	20
В	**Лов**	**Инт**
25	55	33
Вос	**СВ**	**Общ**
20	25	10
	Вл	
	–	

Полу. 10	Полн. 20	Натиск 60	Бег 60	Угроза 25
Рубящие когти				Рукопашное
Дальн. –	СкС –		Урон 1к10+8$^{3+БС}$(У)	
Проб. 2	Обой. –	Перез. –	Вес – кг	Дост. –

Специальное: Разящее (2)

Умения: Акробатика (Л)+10, Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Л), Скрытность (Л)
Таланты: Нечеловеческая Скорость, Быстрая Атака
Черты: Смертоносное Природное Оружие, Летун (8), Природная Броня (1), Четвероногий (6), размер (3)

Зов природы

Поскольку всё на Янте хочет тебя убить, не должно бы быть желающих посетить планету. И, в принципе, так оно и есть, по большему счёту. Во время первой экспедиции на мир смерти команда магосов биологис обнаружила, что на этой планете есть что-то необычное – ряд растений обладает сильными целебными свойствами. Это значимое открытие сделало Янт главной целью вольных торговцев, аскеллонских хирургеонов и многих иных менее приятных личностей. На планете было основано несколько долговременных поселений с целью сбора и обработки этих целебных растений. Поколениями прожив в этих тяжело укреплённых комплексах, жители привыкли к жизни на мире смерти, а некоторые местные, по слухам, даже приручили некоторых насекомых и использовали их для передвижения на земле и по воздуху.

Из миллионов видов растений (большинство из которых чрезвычайно ядовито) техножречество Аскеллона выделило четыре определённых вида с чрезвычайно полезными свойствами. Они, как правило, растут в самых отдалённых и опасных регионах Янта, возможно, адаптировавшись расти только там, где они будут защищены естественным ландшафтом и враждебной фауной. Ученики Омниссии отправили сотни сервиторов собрать эти растения, очень немного из них вернулись. Попытки пересадить растения в другие места и инкубаторы оказались неудачными, что также привело к дальнейшим исследованиям уникальной биосферы Янта.

Создание и использование янтских лекарств

Аколиты, желающие создать местные наркотики, могут сделать это из свежих, собранных на Янте растений. Это описано в правилах Медики для создания природных препаратов на странице 119 ОКП «Dark Heresy», потребуется **Сложная (-10) проверка Медики.** Вместо этого можно использовать умение Ремесло (Химик) и получить бонус +10 к проверке. Если всё прошло успешно (по крайней мере 4 успешных длительных проверки), аколит создаёт 1к5 доз, плюс одна дополнительная доза за каждую степень успеха.

Эти наркотики представлены в примитивной форме, например, в виде паст или мазей, поэтому для создания не нужен образец конечного продукта. Из-за своей природы для их применения (независимо от их источника) необходимо пройти **Серьёзную (+0) проверку Медики.**

В настоящее время Адептус Механикус проводят переоценку процедур проведения операций. Этот процесс идёт уже многие годы, так как рассматриваются все варианты. В это время нерешительности появилось много других групп, занимающихся сбором растений. По крайней мере семь вольных торговцев (включая агентов Макселлиана Вора и Хешия Луфти) проводят операции по сбору растений, также на планету регулярно наведываются две независимые группы контрабандистов. Пока что конфликты между ними редки, но все причастные ожидают вспышки насилия в любой момент, так как цена на растения бьёт рекорды на чёрных рынках по всему сектору.

Корень абсолла

Этот кроваво-красный корень – часть массивного дерева абсолла, растущего в самых северных районах основного континента Янта – там, где находится большинство колоний крушителей. Дерево само по себе — смертоносный хищник, его характеризуют хлёсткие лианы и непреодолимое желание сожрать каждое встречное создание. Размолотый в густую пасту корень известен регенеративными свойствами и, если им намазать рану, восстанавливает 2к5 очков обычного урона.

Лианы Виндрета

Ярко-пурпурные лианы, растущие только на утёсах водопадов Виндрета — поистине прекрасное зрелище. Они извиваются в геометрических узорах по широкой поверхности утёса и сплетаются в огромные узоры, будто созданные художником. Те, кто ищет эти лианы, столкнутся с тем, что до них очень трудно добраться, а также с ульями опутывателей, которые гнездятся и откладывают яйца в туннелях за густыми лианами. Выжатый сок лиан может быть использован для создания сильнодействующего эликсира, который склеивает повреждённую плоть и удаляет 1 единицу Критического урона за каждую степень успеха при проверке на использование.

Черты круутов

У круутов есть ряд уникальных способностей и черт, отражающих их происхождение от хищных птиц.

Пожиратель мертвецов

У круутов отлично развит метаболизм, что позволяет им исцелять даже самые серьёзные ранения – пока они способны утолить свой ненасытный аппетит большим количеством мяса. Чтобы это отобразить, раз в столкновение полным действием существо может съесть большое количество сырого мяса (например, труп), чтобы излечить 1к10 урона (начиная с Критического урона).

Гиперактивный орган иммунитета

Органы, поддерживающие иммунитет круутов, гиперактивны и сохраняют огромное количество энергии. Поэтому у круутов ускоренный метаболизм, что повышает скорость, рефлексы и реакцию. Раз в раунд существо с этой чертой может получить один уровень Усталости, чтобы получить дополнительную Реакцию.

Прыжок круута

Крууты — мастеры в длинных прыжках от дерева к дереву, и эта способность также полезна в бою. Когда круут проводит Натиск, он может игнорировать препятствия между ним и целью, совершив Прыжок в высоту с разгона (см. стр. 302 ОКП «Dark Heresy»), если рядом с целью есть место для приземления.

Семена гиполетта

Растение гиполетта — огромный, медленно растущий куст, который можно найти на южном континенте, рядом с озёрами. Он растёт на минеральных отложениях, расположенных в ядовитых водах, в которых живут огромные водоплавающие насекомые, адаптировавшиеся к смертельно опасным условиям. Семена растения используются для создания сильного анестетика, использующегося для обработки боевых ранений. Измельчённые и смешанные с водой из озера семена выделяют газы, позволяющие удвоить степени успеха проверок Первой Помощи.

Сумеречный лист

Не все растения на Янте используются только в медицинских целях. Сумеречный лист – не только тёмно-сиреневая трава, но и часть сети контрабандной торговли, простирающейся на весь сектор. Субстанцию из высушенного и измельчённого листа курят или вкалывают во время тщательно продуманного ритуала, который вызывает галлюцинацию неземной красоты, усиливающую органы чувств. Растение является частью ритуалов некоторых культов. Субстанция вызывает Привыкание и каждая доза даёт черту Сверхъестественные Чувства (20) на 1к5 часов. Ещё она может быть использована без обычной проверки на использования янтских наркотиков, но в этом случае МИ может потребовать броска по Таблице 5-3: Эффекты галлюциногена со страницы 177 ОКП «Dark Heresy».

Одинокие выживальщики

Ксеносам удалось не только не умереть в густых кронах янтских джунглей, но и припеваючи существовать бесчисленные годы. Передвигаясь от дерева к дереву и сливаясь с растительностью, группа выживших смогла ужиться в этих суровых условиях. Эти упорные выжившие инопланетяне — крууты, и они многие годы находятся на Янте.

Крууты – птицеподобные гуманоиды, которых можно встретить на ряде планет по всей галактике. У них рудиментарные клювы и очень лёгкие, практически полые кости. Это позволяет им быстро передвигаться среди деревьев и прыгать на расстояния, недоступные для большинства людей. Их кожа сухая и грубая, цвет разнится от оттенков коричневого и зелёного до ярко-оранжевого. На макушке растут жёсткие перья, являющиеся одним из органов чувств. Физиология круутов позволяет им перенимать черты и способности существ, которых они съели, что входит в интересный механизм эволюционной адаптации. Это позволило круутам путешествовать по многим разным мирам.

Родина круутов – Печ, мир, находящийся в восточном пределе галактики. Со временем они расселились на ближайших планетах и однажды вышли на контакт с молодой цивилизацией, известной как Империя тау. Крууты заключили с ними союз для помощи в устранении увеличивавшейся в этой части космоса угрозы орков, и с тех пор являются ценной частью растущей империи.

Неизвестно, как эти чужаки попали на Янт, но ходят слухи, что, возможно, давным-давно на планете потерпела крушение одна из гигантских боевых сфер. Пока что не было найдено никаких следов крушения, но это неудивительно, ведь Янт забирает всё, что касается его поверхности.

Круты Янта устроили свои убежища в кронах деревьев деондел, одного из немногих не плотоятных растений на планете. Его плотные листья позволяют укрыться и от непогоды, и от хищников. Круты очень осторожны и всегда в движении, выискивая на местности вокруг лагерей любые признаки вторжения. Свой новый дом они украсили жуткими трофеями, добытыми за время пребывания на мире смерти, включая головы самых опасных хищников, рыщущих по планете. Для круутов эти трофеи служат наглядным доказательством своего превосходства и того, что они заслуживают своего места в экосистеме.

Возглавляет племя круутов старый формирователь, известный как Эннук. Он — последний оставшийся в живых из некогда большого совета формирователей. Его мудрые решения десятилетиями сохраняли небольшую группу вживых, он постоянно улучшал свой народ генетически, используя местную фауну. Давным-давно Эннук понял, что Янт может стать бесконечным источником эволюционного роста, и не видит причин в ближайшее время покидать мир смерти.

Он встречал разных агентов Империума и пришельцев, многие из которых отчаянно хотели нанять круутов в качестве проводников для исследования Янта или даже чтобы они как наёмники сражались где-то ещё в Аскеллоне. Рано или поздно все последователи Эннука возвращались к нему, принося генетические усовершенствования, которыми они с формирователем впоследствии улучшали свой народ.

Формирователь круутов

В битве и на пути эволюции племена круутов возглавляют формирователи. Выбирая то, каких существ съедят круты, формирователи определяют, какие генетические черты они получат.

Формирователь круутов (Элита) 18

Г – 01-10 4 | Пр – 11-20 4 | Ар – 21-30 4 | К 2 31-70 6 | Пн – 71-85 4 | Ан – 86-00 Ч

НР	НС	С 6
50	36	45
В	**Лов**	**Инт**
44	53	33
Вос 7	**СВ**	**Общ**
54	40	28
	Вл	
	–	

Полу. 5	Полн.10	Натиск 15	Бег 30	Угроза 14
Винтовка круутов				Основное
Дальн. 110 м.	СкС О/2/–		Урон 1к10+5(Э)	
Проб. 1	Обой. 6	Перез. 2ПД	Вес 6 кг	Дост. ОР
Специальное: –				
Клюв				Рукопашное
Дальн. —	СкС —		Урон 1к5+6БС(Р)	
Проб. 0	Обой. —	Перез. —	Вес 5 кг	Дост. —
Специальное: Примитивное(7)				

Умения: Акробатика, Атлетика(С)+10, Бдительность (Вос) +10, Командование (О) +10, Уклонение (Л)+10, Скрытность (Л)+20, Выживание (Инт)+30
Таланты: Яростный натиск, Вскочить, Спринт, Быстрая Атака
Черты: Пожиратель мертвецов, Гиперактивный орган иммунитета, Прыжок круута, Природное Оружие (Клюв), Сверхъестественное восприятие (2), Сверхъестественная сила (2)
Снаряжение: Перевязь с 30 импульсными зарядами, маск-броня, разнообразные фетиши и талисманы
Элитный наёмник: Формирователь круутов может иметь экипирован любой комбинацией оружия из листа Охотничьего снаряжения круутов со стр 57, например импульсной винтовкой или фотонными гранатами.

Круут-наёмник

Те, кто ищет надёжной поддержки в бою, могут по всему Аскеллону найти наёмника-круута. Несмотря на то, что эти чужаки могут привлечь ненужное внимание, их всё же можно встретить на службе криминальных авторитетов, имперских военных и даже планетарных губернаторов.

Круут-наёмник (рядовой) 12

Г – 01-10 4 | Пр – 11-20 4 | Ар – 21-30 4 | К – 31-70 4 | Пн – 71-85 4 | Ан – 86-00 4

НР	НС	С 6
42	33	40
В	**Лов**	**Инт**
41	52	26
Вос 6	**СВ**	**Общ**
44	30	19
	Вл	
	–	

Полу. 5	Полн.10	Натиск 15	Бег 30	Угроза 14
Винтовка круутов				Основное
Дальн. 110 м.	СкС О/2/–		Урон 1к10+5(Э)	
Проб. 1	Обой. 6	Перез. 2ПД	Вес 6 кг	Дост. ОР
Специальное: –				
Клюв				Рукопашное
Дальн. –	СкС –		Урон 1к5+6БС(Р)	
Проб. 0	Обой. –	Перез. –	Вес 5 кг	Дост. –
Специальное: Примитивное (7)				

Умения: Акробатика, Атлетика(С)+10, Бдительность (Вос), Уклонение (Л)+10, Скрытность (Л)+20, Выживание (Инт)+30
Таланты: Яростный натиск, Вскочить, Спринт, Быстрая Атака
Черты: Пожиратель мертвецов, Гиперактивный орган иммунитета, Прыжок круута, Природное Оружие (Клюв), Сверхъестественное восприятие (2), Сверхъестественная сила (2)
Снаряжение: Перевязь с 30 импульсными зарядами и 4 снайперскими патронами, куски мяса, расшитый тотемными узорами мешочек

Шаблон расследований: Реликты прошлого

После того, как миссия пошла не по плану, аколиты должны не только противостоять опасностям мира смерти, но и обнаружить древнюю, ранее неизвестную угрозу. Миссия могла бы быть частью задания по выслеживанию контрабандистов, торгующих сумеречным листом, и они приведут игроков к планете, где добывают наркотики. Или же целью может быть Безликий торговец, который продаёт смертоносных насекомых Янта, каждый из которых может уничтожить экосистему другой планеты. Или же до аколитов могут дойти слухи про ксеносов-наёмников, участвующих в ряде восстаний, или даже искать их, чтобы нанять для службы своему инквизитору. В этом приключении могут быть не только сражения с местными флорой и фауной, но также переговоры, расследования и демонстрации отличных лётных навыков персонажей игроков, чтобы улететь с планеты.

Акт I: Выживание в дикой природе

Аколиты прилетают к Янту, но при посадке или ещё в воздухе возникают сложности. Они могут быть атакованы стаями бритволапых жуков, которые прорвут корпус, или пролетят сквозь кислотные облака, от которой разъест обшивку. Персонажи игроков должны действовать быстро, чтобы посадить корабль без жертв туда, где у них будут лучшие шансы на выживание. При посадке корабль будет разбит, а персонажи поранятся, если не смогут должным образом приготовиться к столкновению (или в результате атаки летающих насекомых).

Когда корабль уже будет на земле, аколиты соберут припасы, раненых и придумают, как им выжить до прибытия группы спасения, или они могут сами найти выход с планеты. Ауспекс-сканирование или другой осмотр окружающих джунглей выявит аномалию – недалеко от места крушения под землёй обнаружатся следы металлов и остаточной энергии, возможно, это останки другого судна, которые ещё можно использовать. Персонажи игроков пойдут посмотреть, от чего исходят эти сигналы, но должны столкнуться с флорой и фауной Янта. Сражаясь с опасностями, что подстерегают на каждом шагу, аколиты пробиваются сквозь заросли, надеясь найти что-то, что поможет им спастись.

Акт II: Жизнь в джунглях

Аколиты на своём пути наталкиваются на группу крууто в. Это может произойти, когда самый неуклюжий персонаж споткнётся о хорошо спрятанного крууто, который караулил в засаде другую жертву, и тем самым начнёт столкновение. Или аколиты могут спасти крууто, попавшего в ловушку опутывателя, и использовать это для того, чтобы заручиться поддержкой чужаков. Чужаки даже могут спасти одного из персонажей игроков, когда тот будет в шаге от того, чтобы быть сожранным стаей крушителей, или попадёт в другую опасную ситуацию.

Персонажи игроков должны решить, можно ли доверять пришельцам и, возможно, договориться с их лидером о помощи. Если они заключат сделку, крууто могут привести персонажей игроков в свой лагерь и предложить помощь. Крууто предложат еду (которую, однако, аколиты, вероятнее всего, найдут крайне неаппетитной), а также примитивную, но крайне эффективную медицинскую помощь.

Крууто могут предложить помощь в поисках группы, но откажутся говорить о своём прибытии на Янт (возможно, они сделают вид, что не поняли вопроса). Они не знают ничего о том, что аколиты ищут, но, в зависимости от успехов игроков в переговорах, могут предоставить проводника, а в качестве оплаты могут принять, например, все трупы, что оставят за собой аколиты, включая, конечно, и свои собственные. После выхода из лагеря крууто персонажи игроков идут к источнику сигнала, и это приведёт их в самые густые джунгли.

Акт III: Забытое прошлое

Когда аколиты достигнут источника сигнала, они найдут густо заросший растениями спуск под землю. Войдя в него, они обнаружат большой комплекс пещер, в котором находятся обломки космического корабля ксеносов. Он лежит здесь уже целые столетия и по желанию ИМ может принадлежать оркам, эльдарам или другим расам.

В корабле игроки найдут разнообразные образцы технологий и реликты ксеносов, большинство из которых уже давно не подлежит ремонту. Некоторые системы корабля всё ещё функционируют, включая мощный коммуникационный передатчик (с помощью которого можно подать сигнал о помощи кораблям на орбите), но также работать будут системы защиты. Аколиты должны преодолеть защиту, чтобы позвать на помощь, но их действия привлекут внимание яростных хищников Янта, также опасностью являются повреждённый корпус и окружающие скалы. Все найденные реликты должны сформировать фундамент последующих исследований, так как похожие предметы появлялись у Безликих торговцев по всему сектору.

Возможные осложнения:

- Корабль аколитов загорелся как раз в то время, когда на поверхности находились контрабандисты, собирающие сумеречный лист, и персонажи игроков должны будут противостоять не только ксеноугрозе, но и враждебным людям. Лихтер «Арвус» и находящийся на орбите корабль контрабандистов также можно использовать для побега с планеты.
- Крууто окажутся враждебными и откажутся помогать аколитам из-за того, как похожая группа людей недавно предала или захватила крууто на планете. Чтобы заручиться помощью ксеносов, понадобятся хорошо проведённые переговоры, но это может раскрыть заговор работорговцев, торгующих ксеносами в секторе.
- Корабль хранит секрет – что-то живёт в нём, возможно, человек, который давным-давно нашёл его, или даже выживший член экипажа ксеносов. Быстро развивающаяся жизнь Янта и протекающий реактор корабля превратили его в огромное инсектоидное существо, которое не радо посетителям.

Ксеносы Паутины

«Они путешествуют среди звёзд без необходимости в кошмарном Имматериуме. Я бы отдал половину Аскелиона за этот секрет».

— Какстин Достерн, еретик-лорд из Бронзовой Лиги

Между сжимающей реальностью и абсолютным безумием варпа существует призрачное измерение. Это Паутина, бесконечный лабиринт проходов, используемый для путешествий и существования. В настоящее время большую часть Паутины контролируют и населяют эльдар, хотя их легенды утверждают, что давным-давно она была создана (а потом завещана им) Древними. Эльдар используют её для путешествий от звезды к звезде и от мира к миру через порталы, которые могут быть как вмещающими лишь одного, так и безо всякого неудобства пропускающими космические корабли.

Маршруты Паутины позволяют появляться даже на поверхности планет, так что эльдар могут появляться из любого портала и исчезать там же. Некогда Паутина покрывала всю галактику, но падение империи эльдар и рождение Слаанеш уничтожили многие проходы. Эльдар по-прежнему полагаются на Паутину в межзвёздных путешествиях; хотя они и способны идти через варп, но это привлекает Ту, что жаждет. Такими образом, эльдар и Паутина зависят друг от друга и, возможно, каждый из них может существовать только при поддержке другого.

Только арлекины, загадочные даже по меркам эльдар, благодаря уникальной карте, хранящейся в Чёрной Библиотеке, смогли изучить всю сеть. Чёрной Библиотекой называется хранилище знаний о Хаосе и иных тёмных искусствах — пожалуй, самое секретное место в галактике, и многие отдали свои души в попытке проникнуть в неё.

Но большая часть Паутины ныне темна и разрушена. Многие туннели потеряны, а вдоль внешних пределов гноятся как язвы города с острыми шпилями, где тёмные сородичи собираются ради жестокости и криков страдания. Эта половина древнего рода — жестокие садисты. Там, где другие эльдар сражаются ради выживания своего вида, эти жаждут лишь возможности причинять боль и страдания. Эти жестокие работорговцы и мучители процветают в той тьме, что творят. Очень давно они обнаружили, что причинение боли является единственным средством защиты от голода Слаанеш, но теперь для большинства тёмных эльдар пытки стали неотъемлемой частью существования.

Также в Паутине обитают и другие существа, как приспособившиеся к выживанию там, так и привезённые для развлечения и сделавшие её своими охотничьими угодьями. Но сильнее всего тревожат эльдар всё более частые сообщения о проникновении в Паутину их древних врагов — существ из металла, чьи глаза и оружие сияют нездоровой изумрудной энергией. Пусть их бронированные оболочки покрыты патиной миллионов лет, это не умерило их смертоносность и непримиримую ненависть ко всему живому. Лишь вопрос времени, когда ото сна пробудится достаточное их количество, чтобы снова угрожать не только эльдар, но и всей жизни в галактике.

РУКОТВОРНЫЙ МИР МИАНДРОТ

«Наша цель ясна, но путь к ней тернист».

— провидица Мандр'тиэль

Тихо плывущий в пустоте рукотворный мир Миандрот часто посещает Аскеллон, атакует без предупреждения и не оставляет никаких следов. И пусть власть предержащие Аскеллона слишком хорошо осведомлены об эльдарских корсарах, биче судоходства и аванпостов сектора, присутствие колоссального рукотворного мира остаётся тайной для Империума. Но с каждым годом активность Миандрота всё растёт, он наносит удары, чьи причины, скорее всего, известны только провидице Мандр'тиэль. И если все пойдёт так и дальше, Аскеллон неизбежно осознает, что ему есть о чём беспокоиться помимо пиратов и рейдеров эльдар.

Миандрот — удивительное зрелище, пусть и немногие люди когда-либо его видели. Многокилометровый корабль — куда больше город, нежели судно. Элегантная архитектура строится цепочкой огромных куполов и шпилей из призрачной кости. Внутри тысячи помещений обеспечивают все потребности долгожителей-обитателей, целые города с техно-органической архитектурой, которую формируют костопевы, добавляющие живому кораблю новые секции по мере необходимости.

Если нет насущной необходимости, Миандрот часто дрейфует меж звёзд многие десятилетия. При необходимости он двигается, чтобы держать дистанцию со штормовым фронтом Пандемониума. Пустоты между аскеллонскими системами огромны и позволяют свободно действовать как рукотворному миру, так и незамеченным ужасам, быть может, неведомым даже древним эльдар.

Призраки в пустоте

Дети Миандрота не рискуют жизнями в набегах на имперские миры. Провидец Мандр'тиэль отправляет на миссию только тогда, когда уверяется в том, что важность задания перешивает опасность, ибо потеря даже одного эльдар — большой удар по рукотворному миру, а если камень души не вернётся домой, то и вовсе трагедия. Цель таких миссий отнюдь не в ослаблении власти Империума над сектором или разрушении его миров — во всяком случае, это не конечная цель. Для видящих Миандрота человечество не столь опасно, как древние враги эльдар. Эльдар нападают на имперские миры не потому, что видят в человечестве врага или ненавидят его. Если Миандрот и вредит Аскеллону, то это лишь побочный ущерб, истинная цель куда глубже простых налётов и диверсий. Разрушение имперских миров и гибель миллионов — не более чем способ решения куда более важных проблем.

Лорды Аскеллона не видят последовательности или логики в этих нападениях и это только укрепляет их веру в то, что это лишь налёты извечных врагов. На самом деле, единой схемы действительно не существует, поскольку эльдар Миандрота сталкиваются со многими угрозами и вызовами.

Эльдар видят куда дальше, нежели люди, и их действия основаны как на далеко идущих последствиях и влиянии на всю галактику, так и на сиюминутных интересах, но они всё равно безгранично зависят от прошлого. Некоторые миры Аскеллона немыслимо давно принадлежали эльдар и были доведены до совершенства их непостижимыми технологиями. И пусть дом эльдар ныне — рукотворный мир, у них есть причины посещать древние владения своей расы, что часто приводит к конфликту с человеческими пришельцами.

Но проблемы девственных миров — лишь малая часть проблем Миандрота. Другие миры привлекают внимание эльдар по куда более серьёзным причинам. Клеймо древнего зла всё ещё лежит на множестве планет Аскеллона, а ужасы, дремавшие ещё в те времена, когда на Святой Терре эволюционировала жизнь, уже шевелятся под пылью неисчислимых эпох. Именно такие угрозы заставляют эльдар рисковать жизнью в конфликте с людьми, которые становятся свидетелями войн, что начались бессчётные миллионы лет назад.

Тёмные узоры

Эльдар Миандрота несут ответственность за бесчисленные происшествия в аскеллонском пространстве. Однако, люди совершенно не обращают внимания на них, кроме тех немногих, приписываемых эльдар-налётчикам, человеческим пиратам, местным зверям или даже естественным причинам. Недавно отряд «жалящих скорпионов» прибыл на Пеллен, чтобы необратимо саботировать операцию по добыче ресурсов, убив тысячи и непоправимо повредив землеройную технику, прежде, чем она достигнет глубин мантии планеты. Впоследствии пелленская Глубинная Стража возложила ответственность за катастрофу на повстанцев-мутантов — как и предвидели эльдар.

Деятельность Миандрота не всегда вредит Империуму. В ряде случаев ксеносы атаковали злобные культы, поклоняющиеся Тёмным богам и даже Пандемониуму, уничтожив их до того, как Империум узнавал о нависшей

над ним угрозе. Аналогичным образом, всё чаще целью эльдар становятся Безликие торговцы ксено-объектами, и не только специализирующийся на артефактах эльдар Лазурный Пакт. Некоторые предметы, извлечённые из древних гробниц и руин по всему сектору, заставляют эльдар действовать. Их беспощадные чистки захватывают собственно торговцев, потенциальных покупателей и всех участвующих в сделке — эльдар не оставляют свидетелей или выживших. Многие такие события остались незамеченными, а другие арбитры приписывают контрабандистам-конкурентам.

Даже правители миров Аскеллона, обязанные контролировать популяцию псайкеров, иногда получают неожиданную и тайную помощь от эльдар, которые атакуют определённых псайкеров по собственным причинам. Почему эльдар рискуют быть обнаруженными ради уничтожения дюжины псайкеров или даже отдельной ведьмы на конкретной планете, при этом оставляя другие миры на милость колдунов, остаётся неизвестным. Что ещё более странно — Миандрот поддерживает контакт с аристократами сектора. Немногие имеют хотя бы малейшее представление о том, кем или чем были эти посетители, но несколько домов встречаются с детьми Иши в мирных условиях. В других же семьях связи с эльдар ограничиваются внезапными и необъяснимыми смертями, иногда на протяжении поколений.

Ради сохранения тайны рукотворного мира эльдар погубили множество людей. На многих миссиях ради обеспечения секретности требуется ликвидировать свидетелей. А когда исчезает целая колония или хаб-блок, это привлекает внимание властей сектора, но для эльдар это куда лучше, нежели подозрения, не говоря уже о доказательствах существования Миандрота.

На протяжении веков саванты, эфирописцы, астропаты и магосы Адептус Механикус начали замечать закономерности в необъяснимом насилии, пиратских нападениях, сообщениях об активности ксеносов и иных таинственных происшествиях в мирах, перед тем, как Пандемониум отрезал доступ к планете. Несмотря на появление множества теорий, никто не мог сказать, были ли эти инциденты направлены не то, чтобы предотвратить этот исход, ускорить его или достичь какой-то иной цели. Связь большинства этих инцидентов с эльдар остаётся тайной, возможно, причиной этого служат безвременные и необъяснимые смерти многих учёных.

Без предупреждения и следов

Для достижения своих целей и сохранения присутствия рукотворного мира в тайне эльдар Миандрота полагаются на скорость и скрытность. И пусть все эльдар много проворнее любого человека, а потому сверхъестественно хороши в таких операциях, некоторые воины лучше всего подходят для подобных миссий. Рейнджерам часто достаются миссии по разведке и убийству, сообщения об их присутствии на столь разнообразных планетах как Таур и астероиды Порт-Аквилы уже привлекли внимание инквизиторов. Когда требуются более тяжёлые доспехи и оружие, выходят на поле боя аспектные воины храмов Жалящего Скорпиона и стражники на реактивных мотоциклах, зовущиеся наездниками ветра. Хотя провидцы Миандрота не любят рисковать жизнями эльдар в бою, их способности к предвидению помогает гарантировать, что ни один эльдар не отдаст свою жизнь без должной причины. Но и без предвидения проворство и мастерство этих воинов таковы, что большинство стычек проходит без потерь.

Поскольку судьбы и жизненно важные интересы всех эльдар тесто переплетены, корсары Сумеречных Гадюк часто помогают своим собратьям с рукотворного мира. Сумеречные Гадюки служат разведчиками и информаторами, но также обеспечивают и боевую силу, которая позволяет действовать, не раскрывая тайны Миандрота в тех ситуациях, когда невозможно обеспечить скрытность и отсутствие свидетелей. В некоторых случаях эльдар рукотворного мира сражаются в рядах Сумеречных Гадюк, полагая, что человеческое невежество не позволит заметить различия.

Хотя институты Аскеллона не знают о присутствии Миандрота, это не означает, что об этом не осведомлены отдельные личности. Давным-давно Миандрот связал свою судьбу с Аскеллоном и с тех пор бесчисленные человеческие поколения имели возможность стать свидетелями деяний эльдар или узнать об их присутствии. Большинство было убито для сохранения тайны, ибо видеть Миандрот или его обитателей — смертный приговор, но иногда провидцы оставляют свидетелям жизнь. Среди них есть горстка инквизиторов, скрывающих от Империума сведения о существовании Миандрота по собственным причинам. Некоторые сохраняют тайну для предотвращения паники, а также защиты и без того обессиленного флота Порт-Локхарта от глупой попытки разбиться о грозную оборону рукотворного мира. Другие, возможно, делают тоже самое, потому, что частично понимают опасность основного врага эльдар. Очень немногие ступали по Миандроту и говорили с Мандр'тиэль и другими провидцами, и, возможно, обрели проблески понимания о том, возвращение какого ужаса стремятся предотвратить эльдар.

«Жалящий скорпион»

Все аспектные воины погружены в искусство войны и «жалящие скорпионы» — одни из самых свирепых и хитрых воителей эльдар. Они — мастера скрытности, их психореактивный аспектный доспех идеально подогнан по фигуре и не ограничивает подвижность, что позволяет «скорпионам» двигаться не менее ловко, нежели в лёгкой ткани. Следующие путём воина «жалящие скорпионы» оттачивают свою природную ловкость, чтобы передвигаться бесшумно и незаметно, а также полагаются на долголетие и терпение эльдар, позволяющие им лежать в засаде часами, днями, неделями и столько, сколько потребуется. Такие способности делают «жалящих скорпионов» очевидным выбором для миссий в имперские миры, где их деяния останутся незамеченными, а свидетели будут устранены.

Жалящий скорпион (Элита)					20
Г 6 (01-10) 9			НР 48	НС 44	С 45
Пр 6 (11-20) 9		Лр 6 (21-30) 9	В 38	Лов 7 44	Инт 39
К 7 (31-70) 10			Вос 5 43	СВ 39	Общ 28
Пн 7 (71-85) 10		Лн 7 (86-00) 10		Вл —	
Полу. 7	Полн.17	Натиск 21	Бег 42	Угроза 16	
Сюрикенный пистолет				Пистолет	
Дальн. 30 м.	СкС О/3/–		Урон 1к10+4 (Р)		
Проб. 3	Обой. 60	Перез. 1ПД	Вес 1,2 кг	Дост. ОР	
Специальное: Бритвенно-острое, Надёжное					
Мандибластеры				Пистолет	
Дальн. 3 м.	СкС О/4/–		Урон 1к10+2 (Э)		
Проб. 3	Обой. 40	Перез. —	Вес —	Дост. ЧР	
Специальное: Надёжное, Шоковое, Сдвоенное					
Скорпионий цепной меч				Рукопашное	
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+8$^{4+БС}$(Р)		
Проб. 4	Обой. —	Перез. —	Вес 4 кг	Дост. ЧР	
Специальное: Сбалансированное, Разрывное					

Умения: Атлетика (Лов.) +30, Бдительность (Вос.) +10, Уклонение (Лов.) +10, Парирование (НР) +10, Скрытность (Лов.) +30

Таланты: Обоерукость, Обоерукий воин (Рукопашное, Стрелковое), Быстрая Атака

Черты: Сверхъестественная Ловкость (3), Сверхъестественное Восприятие (1)

Снаряжение: тяжёлый аспектный доспех, камень души

Укус скорпиона: В рамках действия Натиск «жалящий скорпион» может совершить дополнительное действие Стандартная Атака или Короткая Очередь своими жвалами-излучателями как Свободное действие. Это происходит, как только он достигает своей цели, но до совершения атаки ближнего боя. Персонаж получает штраф -10 на проверку Навыка Стрельбы, но также получает обычные бонусы за дальность.

Скрытность скорпиона: Превосходная подготовка избавляет жалящего скорпиона от штрафов к Скрытности за тяжёлый аспектный доспех.

Наездник ветра

Восседающие на изящных реактивных мотоциклах наездники ветра атакуют с ужасающей скоростью и часто способны застать врага врасплох и уничтожить его прежде, чем он поймёт, что его атакуют. Такая тактика прекрасно подходит для тех миссий, которые нужно выполнить быстро и скрытно, но кровопролитие неизбежно.

Наездник ветра (Рядовой)				ЧЧ
Г Ч 01-10 Ч			НР ЧЧ	НС ЧЧ	С ЧЧ
Пр Ч 11-20 Ч		Лр Ч 21-30 Ч	В ЧЧ	Лов СЧ	Инт ЧЧ
К Ч 31-70 Ч			Вос ЧЧ	СВ ЧЧ	Общ ЧЧ
Пн Ч 71-85 Ч	Лн Ч 86-00 Ч		Вл ЧЧ		
Полу. 7	Полн.14	Натиск 21	Бег 42	Угроза 9
Сюрикенный пистолет				Пистолет
Дальн. 30 м.	СкС О/3/–		Урон 1к10+4 (Р)	
Проб. 3	Обой. 60	Перез. 1ПД	Вес 1,2 кг	Дост. ОР
Специальное: Бритвенно-острое, Надёжное				
Меч эльдар				Рукопашное
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+4$^{1+вС}$(Р)	
Проб. 1	Обой. —	Перез. —	Вес 3 кг	Дост. ОР
Специальное: Сбалансированное				

Умения: Атлетика (Лов.) +30, Бдительность (Вос.) +10, Уклонение (Лов.), Управление (Наземная) (Лов.) +20, Скрытность (Лов.) +20

Таланты: Независимое Прицеливание, Умелый наездник, Спринт

Черты: Сверхъестественная Ловкость (3), Сверхъестественное Восприятие (1)

Снаряжение: Реактивный мотоцикл эльдар, сегментарный доспех эльдар, камень души

Боевое Сосредоточение: Один раз за раунд, в свой ход, Наездник ветра может, за Свободное действие, переместиться на своём мотоцикле на расстояние не более своей тактической скорости.

Реактивный мотоцикл эльдар

Как и все предметы эльдар, эти машины выращены из призрачной кости, что делает их лёгкими и весьма гибкими. Они удивительно быстры, способны пересечь поле боя в мгновение ока и смести врагов потоком сюрикенов.

Реактивный мотоцикл эльдар		Глиссер
Лоб: 18	Борт: 18	Корма: 12
Крейсерская ск.: 250 км/ч	Тактическая ск.: 45 м	
Маневренность: +20	Размер: Большой	Д-ость: ЧР
Вместимость: 0	Прочность: 16	Угроза: 14
Экипаж: водитель		
Черты машины: Мотоцикл, Улучшенная ходовая часть, Глиссер		

Одна смонтированная во лбу корпуса спаренная сюрикенная катапульта:

Спаренная сюрикенная катапульта			Класс Ручное
Дальн. 80 м.	СкС О/3/10		Урон 1к10 + 3 (У)
Проб. 3	Обой. 180	Перез. 2ПД	Вес 4 кг	Дост. ЧР
Специальное: Бритвенно-острое, Надёжное, Сдвоенное			

Воздушное превосходство эльдар: Когда пилот эльдарского мотоцикла успешно совершает действие Вираж, он может немедленно переместить свою машину не более чем на 10 метров в любом направлении.

Пробуждение мёртвых

Лучшие дни Миандрота, как и Аскеллона, давно миновали. Ещё до прибытия рукотворного мира в Аскеллон прочие эльдар поговаривали, что Миандрот проклят. Действительно, даже тогда прекрасные коридоры и залы мира были по большей части тихи и пустынны. Тысячи лет пребывания в границах Аскеллона, несмотря на усилия Мандр'тиэль и других провидцев, ещё больше усугубили положение. Когда древние враги начали пробуждаться в укромных местах сектора, рукотворный мир ждут ещё более кровавые битвы, и провидцы прибегают ко всё более отчаянным мерам. С каждым поколение всё больше молодёжи сектора, которой и так мало, встаёт на путь изгоя, и больше не возвращается.

Остаются ли эльдар Миандрота в Аскеллоне по собственному желанию или бушующий Пандемониум отрезал все пути к отступлению, но они продолжают идти своим таинственным путём. Эльдар мало, а численность их врагов всё растёт, поэтому Мандр'тиэль всё чаще просит духовидцев вырвать души мертвецов из Круга Бесконечности рукотворного мира и призвать их на бой в виде призрачных стражей и призрачных мечников. Эти зловещие и бесшумные рослые големы из призрачной кости имеют мало общего с гибкими эльдар, которыми были до своей смерти, но их верность рукотворному миру крепка как никогда. Для миссий, где ожидается упорное сопротивление, прочность и упорство призрачных воинов являются важнейшими слагаемыми победы.

Духовидец

Одними из самых пугающих эльдар, идущих по пути колдуна, являются духовидцы. Хотя все провидцы способны извлечь душу из Круга Бесконечности рукотворного мира и поместить её в камень души, приводящий в движение конструкции из призрачной кости, духовидцы особенно соответствуют этой жуткой задаче. Когда Совет провидцев сочтёт необходимым, духовидец может вести призрачных воинов в бой, создавая психическую связь, позволяющую этим мрачным призракам видеть с непревзойдённой ясностью.

Духовидец (Мастер) 26

Г 4 01-10 7		
Пр 4 11-20 7		Лр 4 21-30 7
	К 5 31-70 8	
Пн 5 71-85 8		Лн 5 86-00 8

НР	НС	С
42	44	38
В	Лов 7	Инт
36	45	56
Вос 7	СВ 8	Общ
54	57	33
	Вл	
	61	

Полу. 7	Полн.14	Натиск 21	Бег 45	Угроза 18

Сюрикенный пистолет			Пистолет	
Дальн. 30 м.	СкС О/3/–		Урон 1к10+4 (Р)	
Проб. 3	Обой. 60	Перез. 1ПД	Вес 1,2 кг	Дост. ОР
Специальное: Бритвенно-острое, Надёжное				

Ведьмовский посох			Рукопашное	
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+11$^{2+ПР+бС}$(Р)	
Проб. 8$^{2+ПР}$	Обой. —	Перез. —	Вес 3 кг	Дост. УН
Специальное: Сбалансированное, Зажигательное, Психосиловое, Двуручное				

Умения: Бдительность (Вос.) +10, Уклонение (Лов.) +20, Запретные Знания (Псайкеры, Варп) (Инт.) +20, Парирование (НР) +10, Психонаука (Вос.) +30, Скрытность (Лов.) +10

Таланты: Бастион Железной Воли, Сопротивление (Психические Силы), Шаг В Сторону, Непреклонный, Варп-Блок, Варп-чувство

Черты: Псайкер (ПР 6), Затронутый Судьбой (2), Сверхъестественная Ловкость (3), Сверхъестественное Восприятие (2), Сверхъестественная Сила Воли (3)

Психические Силы: Сокрытие (см. ниже), Доминирование, Стирание, Предостережение, Ментальная Стойкость, Предвидение, Телепатическая Связь, Устрашение

Сокрытие: Духовидец пребывает между жизнью и смертью, а потому способен подчинять своей воле свет и тень, скрывая детей Миандрота от глаз низших рас.

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Силы Воли

Дистанция: 10 метров * пси-рейтинг

Поддержание: Свободное действие

Подтип: Концентрация

Эффект: Сила влияет на духовидца и [его пси-рейтинг] союзников. Во время действия силы стрелковые атаки и проверки Восприятия против затронутых этой силой персонажей получают штраф -5 х ПР. Кроме того, в тот ход, когда персонаж не совершал действия с подтипом Движение, другие персонажи не могут воспринимать его с расстояния более 5 метров, если только не пройдут проверку Бдительности или Психонауки, со штрафом -10 х СУ, полученных псайкером при проявлении силы.

Снаряжение: Рунический доспех, мешочек с рунами, камень души

Маска духа: За Полное действие духовидец может сделать **Тяжёлую (-20) проверку Психонауки**. Все союзные призрачные стражи, призрачные мечники и прочие конструкции из призрачной кости на расстоянии [бСВ духовидца] метров получают бонус +5 за каждую степень успеха к Навыку Стрельбы, Навыку Рукопашной и проверкам Восприятия до начала следующего хода духовидца.

Призрачный страж и призрачный мечник

Оболочка из призрачной кости, которую приводит в движение душа умершего эльдар, зовётся призрачным стражем. Пусть им не хватает грации и ловкости живого эльдар, они более чем компенсируют это грубой силой и стойкостью. Эти неутомимые конструкции несут разрушительное пси-заряженное оружие, известное как призрачная пушка, которое прорезает саму завесу реальности, разрывая её на куски сырой энергией варпа или даже втягивая её в это кошмарное измерение. Наиболее яростные призрачные стражи известны как призрачные мечники. Эти мстительные призраки несут два призрачных меча, массивных клинка, каждый из которых оснащён отдельным камнем души, и сидящая в каждом душа эльдар направляет каждый взмах с невероятной точностью.

Призрачные стражи не видят глазами из плоти и крови, они воспринимают призрачный мир духов и отзвуков, а потому медленно реагируют и плохо воспринимают своих врагов. Но с направляющим их духовидцем призрачные стражи видят души своих врагов как сияющие маяки и более чем достижимые цели.

Призрачный страж/клинок (Элита)					30
Г 4 (01-10) 14			НР 45	НС 45	С 8 55
Пр 4 (11-20) 14		Лр 4 (21-30) 14	В 10 58	Лов 33	Инт 30
К 4 (31-70) 14			Вос 28	СВ 45	Общ 10
Пн 4 (71-85) 14	Лн 4 (86-00) 14			Вл –	
Полу. 4	Полн.8	Натиск 12	Бег 24	Угроза 22	
Призрачное орудие				Тяжёлое	
Дальн. 45 м.	СкС О/–/–		Урон 5к10 (Э)		
Проб. 6	Обой. —	Перез. —	Вес 18 кг	Дост. УН	
Специальное: Взрыв (1), Разящее (6), Неточное, Перезарядка, Варп-оружие					
Призрачный меч (2)				Рукопашное	
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+$10^{2+БС}$(Р)		
Проб. 5	Обой. —	Перез. —	Вес 7 кг	Дост. УН	
Специальное: Точное, Сбалансированное, Отмщающее (8)					

Умения: Атлетика (Лов.) +20, Парирование (НР)
Таланты: Обоерукость, Истинная Стойкость, Обоерукий воин (Рукопашное)
Черты: Автостабилизация, Страх (1), Машина (4), Размер (5), Неумирающий, Сверхъестественные Чувства (30), Сверхъестественная Сила (3), Сверхъестественная Выносливость (5)
Снаряжение: Камень души
Призрачная слепота: Призрачный страж или мечник делает два броска на Инициативу и отбрасывает самый высокий результат.
Призрачное зрение: Находясь в 100 метрах от псайкера эльдар, призрачный страж или мечник увеличивает значение свой черты Сверхъестественные Чувства до 75 и не применяет эффекты способности Призрачная слепота.

Шаблон расследования: Враг моего врага

Обзор: Во время преследования опасного еретика аколиты обнаруживают его сообщников и прислужников, уже убитых неизвестным чужацким оружием. Продолжая расследование отряд узнаёт, что этого еретика по неизвестным причинам преследует группа эльдар. Аколиты должны решить, избегать ли загадочных ксеносов, работать с ними сообща или попытаться уничтожить потому, что у них нет права на существование. Этот шаблон может быть легко интегрирован в существующее приключение, изменив личность цели на интересующую аколитов. Сюжет приключения несомненно будет окрашен отношением аколитов к ксеносам и может послужить обоснованием ввода как нового союзника, так и немезиды отряда.

Акт I: Неожиданная помощь?

Аколиты путешествуют в улье Мира Снопа (или на другой планете по выбору МИ), пытаясь разыскать архимага Невра Хелиоса, падшего аристократа и культиста Тёмного князя. Архимаг, в свою очередь, ищет проклятый текст, известный как «Экс Перфидия». Конечные намерения еретика неизвестны аколитам, но несомненно зловещи. Выследив Хелиоса до полуразрушенного владения в шпиле почти заброшенного улья, аколитам придётся пробиться через небольшую, но свирепую банду, нанятую для охраны владения.

Внутри аколиты обнаруживают, что нечто или некто пробрался внутрь и прикончил их цель. Слуги и ученики Хелиоса мертвы, а их трупы жестоко искромсаны. Наряду с характерными для цепного оружия ранами еретики были разрезаны неизвестным оружием, аколиты обнаружили множество сверхтонких дисков, невероятно острых и сделанных из неизвестного материала. Никаких следов Хелиоса, как и нападавших, нет.

Акт II: Конкуренты?

По мере того, как аколиты разыскивают следы, ведущие к местонахождению Хелиоса или книги, а также к природе нападавших и явно чужацких боеприпасов, они могут обнаружить, что не одиноки. Отряд «жалящих скорпионов» во главе с чародейкой (см. стр. 511 ОКП «Dark Heresy») по имени Феа'андра пытается тайно следить за аколитами, оценивая их намерения.

Эльдар прибыли на Мира Снопа по той же причине, что и аколиты. Провидица Мандр'тиэль предвидела, что, если Хелиос получит «Экс Перфидию», его действия, в конечном итоге, приведут к росту и усилению Пандемониума, хотя эльдар вряд ли поделятся этим знанием с ПИ. Однако, раненому Хелиосу и нескольким его ученикам удалось сбежать, использовав тёмную магию.

Теперь эльдар ищут «Экс Перфидию», погребённую в забытом частном либрариуме где-то в шпилях улья. Они намерены передать губительную для души книгу арлекинам, в Чёрную Библиотеку. После нахождения книги эльдар намерены устроить засаду на Хелиоса.

Если аколиты внимательны и тщательны, то они могут обнаружить присутствие эльдар. Приведёт ли это к напряжённым переговорам, погоне, засаде (с любой из сторон) или битве, полностью зависит от действий аколитов. Эльдар не нападут на аколитов без причины, например, если те вмешаются в их миссию.

Акт III: Расплата

«Экс Перфидия» лежит среди ветхих книг в частной коллекции высоко над облаками. Прибудут аколиты ли в неустойчивый шпиль первыми или эльдар их опередят, зависит от ого, как отряд проведёт расследование. Даже после определения местоположения коллекции первая прибывшая группа должна потратить некоторое время на поиск книги, давая другой группе, или даже Хелиосу, время прибыть. Это может привести к гонке по колоссальному залу или битве в за книгу.

Эльдар готовы работать с аколитами для победы над Хелиосом, который в конце концов прибывает в шпиль месте с учениками и ещё одной группой наёмников. После победы над еретиками эльдар желают забрать «Экс Перфидию» и ни при каких обстоятельствах не допустят её уничтожения. Если аколиты каким-либо способом дадут понять, что успешно прошли проверку умения Запретные Знания (Эльдар Рукотворных Миров) или другими способами узнали, с кем работают, ксеносы будут встревожены — эльдар не могут допустить распространения такого знания. Феа'андра и аспектные воины обернутся против аколитов, либо сразу, либо устроят засаду позднее, после мирного расставания.

Однако, если аколиты были особенно полезны или проявили неожиданный уровень уважения и понимания эльдар, те могут привести их к скрытому порталу в Паутину, расположенному в пустошах за пределами улья, и доставить на сам рукотворный мир, чтобы их судьбу определила провидица Мандр'тиэль. Если она сочтёт, что аколитам можно доверять, они не раскроют тайну Миандрота и смогут помочь ему в будущем, то она может даже поделиться некоторым пониманием стоящих перед Аскеллоном угроз, а потом аколитов проводят через Паутину к месту назначения по их (или её) выбору. Но, если она не сочтёт их достойными доверия, аколитам придётся пробиваться сквозь армию эльдар и слепо кинуться в портал, который может вывести куда угодно, не только в пределах сектора, но и за его пределы.

Возможные осложнения

- Чародейка Феа'андра считает, что вмешательство людей не приведёт ни к чему хорошему и оставляет нескольких «жалящих скорпионов» в засаде на аколитов, а сама продолжает поиски «Экс Перфидии» вместе с остальными.
- Хелиос добирается до «Экс Перфидии» раньше эльдар и открывает портал в варп. Аколиты прибывают, когда эльдар сражаются с мерзкими демонами и проигрывают.
- Провидица Мандр'тиэль предвидит, что судьбы аколитов неким образом связаны с Миандротом. Пока она выясняет детали, она приказывает Феа'андре и «жалящим скорпионам» не причинять вреда аколитам и помогать им. Эльдар пытаются полностью избегать аколитов, даже выполняя одно и то же задание.

ХРАНИТЕЛИ ТЬМЫ — ТЁМНЫЕ ЭЛЬДАР АСКЕЛЛОНА

«Это было похоже на кошмар, но проснуться было невозможно. Они появились из ниоткуда и через секунду половина наших погибла...»

— Джейсен Раи, один из немногих выживших после резни на Хватке Харрона

Первые слухи об активности тёмных эльдар в Аскеллоне появились из далёкого мира Хватка Харрона, небольшой колонии на самом краю аскеллонского пространства. У планеты было мало прямых контактов с Империумом, лишь раз в десять лет её посещали агенты Адептус Администратум для сбора десятины. Во время последнего посещения они обнаружили, что колония почти мертва. Здания и иные строения оставались нетронутыми, во многих жилых постройках на столе оставалась еда. В конце концов, после долгих поисков, команда смогла найти перепуганную до смерти семью, спрятавшуюся глубоко в подвале. Они рассказали о кошмарных фигурах, приходящих в ночи, забирающих горожан и моментально исчезающих. Более детальный поиск выявил небольшое количество крови и прочие признаки сражения, а также несколько острых осколков, по всей видимости, бывших одной из форм осколковых боеприпасов, распространённых среди тёмных эльдар. Семья была перемещена по приказу мрачной безымянной личности для дальнейшего допроса и обследования, а сама колония ради безопасности была покинута и «очищена» с орбиты.

После инцидента на Хватке Харрона некоторое время не было подтверждённых контактов с тёмными эльдар или связанных с ними инцидентов, что заставило большинство полагать, что потеря колонии была единичным случаем. Однако, на протяжении всей истории Аскеллона были исчезновения популяций, например, на Калто, кроме того, со времён Хватки Харрода происходили схожие инциденты, так что теперь многие верят, что в последнее время тёмные эльдар более активны, нежели считалось ранее.

Их присутствие в аскеллонском пространстве является загадкой для изучающих ксеносов учёных, поскольку известно, что они страшатся любого затронутого варп-штормами региона. Для тёмных эльдар оказаться в ловушке варп-шторма значит ощутить, как их души разрываются бесчисленными адскими когтями и поглощаются Слаанеш, их неотступным проклятием. Некоторые же полагают, что именно это их и привлекает. Для существ, избегающих Голодной Суки столько долгих веков и насытившихся всеми видами тёмных позывов, смело стоять пред надвигающейся бурей — пожалуй, величайший трепет в невероятно долгой жизни. Некоторые комморитты совершают набеги и случайные атаки прямо на переднем краю Пандемониума, спускаясь в приграничные поселения и захватывая пустотные корабли, а потом доставляя своих пленников не в безопасное место, а обращая их жизни в краткое существование, полное невыразимой боли и деградации.

Багровые Змеи

Кабал Багрового Змея продемонстрировал своё присутствие в Аскеллоне благодаря налётам на судоходные маршруты и отдалённые миры. После этого они исчезли в ночи и пропали из записей на десятилетия. Рейд на Хватку Харрона обеспечил нечто очень важное для тёмных эльдар, нечто, что будет способствовать их будущим начинаниям в регионе.

Теперь Змеи вернулись, готовые обрушить свою мощь на ничего не подозревающий сектор. Первоначальные налёты дали им необходимую информацию и теперь кабал готов начать поиски древних артефактов эльдар, оставшихся ещё с Падения. Вероятно, это приведёт их к конфликту с несколькими фракциями по всему региону, впрочем, многие тёмные эльдар упиваются этим фактом.

Древняя вражда

Различия между тёмными эльдар и обитателями рукотворных миров всегда были глубоки. Во многих случаях две фракции сражались против общего врага, но коренные различия в убеждениях обычно слишком велики, чтобы позволить длительное сотрудничество. Это справедливо и для действующих в Аскеллоне эльдар.

Обе группы обыскивают сектор в поисках потерянных технологий. Тёмные эльдар намерены вредить сородичам во всех начинаниях, надеясь тем самым получить преимущество, и уже пошли на многое ради этого. Они даже наняли, через посредников, несколько людей-наёмников, чтобы скрыть свою активность. Эти личности распространяют ложную информацию и неверные следы, чтобы эльдар Миандрота отвлекались от настоящих зацепок.

Владыки кабала

Организационная структура Багровых Змей аналогична большинству кабалов и держится в железном кулаке архонтом, лордом Киром. Он, вместе с гомункулом Ихтиалом Дроссом и суккубой, известной только под прозвищем Кровавая Танцовщица, вывел свой кабал с разорённых войной улиц Коморры ради больших возможностей в Аскеллоне.

Архонт Кир

Холодный и расчётливый Кир источает дух власти и авторитета. Высокий по меркам эльдар Кир возвышается на два метра и никогда не появляется без своего знакового доспеха, покрытого похожим на чешую рисунком, в честь названия кабала. Рукоять его специально сделанного ядовитого клинка напоминает змею с разинутой пастью, ещё один реверанс в сторону кабала. Кир назвал свой кабал в честь змеи, из-за её скрытной и смертоносной природы, которую он внимательно изучал на мире смерти Гулеам. Будучи молодым подающим надежды «драконом», Кир оказался на мире смерти со своими товарищами-солдатами. Обитавшие там гигантские змеи великолепно наносили внезапные удары и убили большую часть его воинов всего за день. Кир выжил только благодаря хитрости и навыкам, после чего использовал гигантский череп одной из змей как личный тотем.

По возвращении в Коморру Кир быстро поднялся по служебной лестнице кабала и через год убил предыдущего архонта, возглавив кабал с помощью гомункула Дросса. Все верные мёртвому господину были истреблены за одну ночь крови и ужаса. Так родился кабал Багровой Змеи.

Другие архонты Коморры считают Кира сумасшедшим, поскольку тот намерен расширить охотничьи угодья сильнее, нежели любой другой. Он часто путешествует в изобилующие варп-штормами и другими проявлениями Хаоса районы аскеллонского пространства, чтобы сражаться со слугами Слаанеш и смотреть в лицо вечному разрушению. История налётов на самые опасные места привлекла множество последователей, которые также намереваются подобраться к самому краю. В тоже время прочие владыки Коморры опасаются, что подвиги Кира могут навлечь беды на великий город, и активно работают над устранением беспокойного архонта. Когда слухи об этом дошли до Кира, хитрый тактик просто переместил свой кабал в карманное измерение за пределами города и сконцентрировался на новых предприятиях.

Гомункул Ихтиал Дросс

Повелитель плоти, известный как Ихтиал Дросс, устрашит любого одним только видом. Хрупкое истощённое тело ближайшего советника архонта обрамляют четыре руки. С их помощью он формирует и создаёт многочисленных чудовищ, пополняющих армии кабала, и разрабатывает дьявольские улучшения для многих членов Змей. Дросс хитёр и коварен, именно он помог Киру захватить власть в кабале. Гомункул считает себя истинной властью в Багровых Змеях, что Кир находит весьма забавным. Архонт позволяет Дроссу жить в иллюзии величия, поскольку осознаёт, сколь сильно полагается на помощь мастера-гомункула.

Врата Воориша

В своих рейдах тёмные эльдар широко используют порталы в Паутину, позволяющие им исчезать и появляться с удивительными скоростью и скрытностью. Для личных транспортов и ближайших миньонов у командиров есть небольшие и мобильные порталы, но для доставки кораблей и иных активов из Комморры требуются большие и более стабильные устройства.

В глубинах аскеллонского пространства и на поверхности миров сектора тёмные эльдар установили несколько порталов. Величайшим из них являются Врата Воориша. Массивное сооружение из зазубренного кристалла, они обеспечивают связь между тёмным городом и аскеллонским пространством.

Врата парят в пустоте между Порт-Аквилой и скоплением Розенкрайц, на случай выхода из варпа кораблей фазовый генератор врат всегда работает и скрывает портал. Для такого необходимо ошеломляющее количество энергии, в силу чего похоже на то, что тёмные эльдар подключились к ближайшему квазару. Если подача энергии прервётся, врата станут видимыми и комморитыы рискуют стать целью возмездия и подвергнуться атаке в собственном логове. Большинство из попавших в плен к тёмным эльдар пройдёт через немыслимые углы и пространства Врат Воориша и никогда не вернётся, а крики их душ мгновенно умолкнут, когда портал закроется.

Дросс особенно стремится найти давно потерянный артефакт эльдар, известный как Формирователь Душ. Считается, что древнее устройство является особо мощным средством для переправки души в камни душ. Гомункул очарован этой технологией и мечтает использовать её для создания нового существа для армий кабала. Он усердно ищет любые зацепки об этом устройстве, а его стремление уже стоило жизни многим его ученикам, впрочем, это Дросса мало заботит.

Кровавая Танцовщица

Для поддержания своих воинов в идеальном состоянии Кир использует навыки Кровавой Танцовщицы. Суккуба является мастером всех видов боя, а её ведьмы из культа Поразительной Боли прославились по всей Коморре и на сотнях полей сражений.

Кровавая Танцовщица также является консортом архонта Кира и посвящена во многие его глубокие секреты и тёмные планы. Её верность архонту является абсолютной, что редкость для тёмных эльдар. За долгие годы суккуба раскрыла множество предателей и угроз кабалу, о которых больше никогда не слышали.

Тёмные эльдар Аскеллона

Ниже приведены игровые профили тёмных эльдар сектора. Хотя они представлены в базовом формате, они могут легко представлять как членов кабала Багрового Змея, так и иных, уникальных, кабалов.

Архонт

Военачальники тёмных эльдар ужасают самим своим присутствием. Истории об архонтах, истребляющих целые роты солдат, обычны во всех армиях Империума, а инквизиторы восхищаются их заговорами и планами, развивающимися десятилетиями или даже веками.

Архонты — мастеры коварных планов и многослойной хитрости. Они возвысились в обществе, где за каждым углом таится смерть и всегда найдётся желающий улучшить своё положение за счёт ближнего. Все тактики архонтов экстремальны во всех аспектах, многие архонты с лёгкостью пожертвуют населением целой планеты ради достижения своих целей.

Архонт (Мастер) 25

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
3 (01-10) 7	4 (11-20) 8	4 (21-30) 8	4 (31-70) 8	4 (71-85) 8	4 (86-00) 8

НР	НС	С	В	Лов 9	Инт	Вос	СВ	Общ	Вл
65	56	40	44	66	55	58	57	41	61

Полу. 9 | Полн.18 | Натиск 27 | Бег 54 | Угроза 30

Бласт-пистолет — Пистолет

Дальн. 20 м. | СкС О/–/– | Урон 2к10+7 (Э)

Проб. 4 | Обой. 6 | Перез. 3ПД | Вес 1,5 кг | Дост. ЧР

Специальное: Лэнс

Ядовитый клинок — Рукопашное

Дальн. Ч | СкС — | Урон 1к10+12$^{8+вС}$(Э)

Проб. 2 | Обой. — | Перез. — | Вес 3 кг | Дост. ЧР

Специальное: Разящее (2), Токсичное (2)

Плазменная граната эльдар — Метательное

Дальн. 12 м.$^{3Х_{Б}С}$ | СкС — | Урон 1к10+8 (Э)

Проб. 8 | Обой. 1 | Перез. — | Вес 0,5 кг | Дост. ОР

Специальное: Взрыв (4), Шоковое

Умения: Акробатика (Лов.) +20, Бдительность (Вос.) +30, Обаяние (Общ.) +10, Командование (Общ.) +30, Обман (Общ.) +30, Уклонение (Лов.) +20, Допрос (СВ) +30, Запугивание (Сила) +30, Парирование (НР) +20, Проницательность (Вос.) +30, Скрытность (Лов.) +10, Техпользование (Инт.)

Таланты: Обоерукость, Мастер Клинка, Бой Вслепую, Мастер Боя, Разоружение, Убийственный Удар, Молниеносная Атака, Непреклонный

Черты: Ночное Зрение, Затронутый Судьбой (3), Сверхъестественная Ловкость (3)

Снаряжение: Призрачные латы, ужасающие трофеи

Призрачная пластина: Излюбленные многими архонтами хитро изготовленные доспехи обладают сложным силовым полем, принципы работы которого за пределами понимания Адептус Механикус. Индивид с призрачной пластиной получает преимущества силового поля с Рейтингом Защиты 20, которое перегружается на 1-5.

Владыка Боли: Если архонт набирает три и более степени успеха проверки Навыка Стрельбы или Навыка Рукопашной, то его оружие получает, для этой атаки, качество Калечащее (Х), где Х равно числу степеней успеха проверки.

Боевые наркотики

Гомункулы Коморры никогда не прекратят поиск новых и устрашающих веществ, что подстегнут плоть и разум. Многие элитные воители тёмных эльдар отправляются в бой с запасом этих составов, увеличивающих их и без того сверхчеловеческие способности до ужасающих масштабов.

Если тёмный эльдар использует какой-либо из представленных ниже боевых наркотиков, находясь под воздействием другого наркотика (или представитель другого вида пытается применить приспособленные под физиологию тёмных эльдар препараты), он должен пройти **Тяжёлую (-20) проверку Выносливости**. В случае провала препарат не даёт эффекта, а персонаж получает 1к10 очков энергетического урона, игнорирующего бонус Выносливости и Броню, и 1к5 очков Безумия. Для любого, кроме тёмных эльдар, Доступность наркотиков — Чрезвычайно Редко. Длительность действия 2к5 раундов.

Кровавая ярость

Принявший этот наркотик тёмный эльдар получает черты Сверхъестественная Сила (15) и Жестокий Натиск.

Скорость мысли

Принявший этот наркотик тёмный эльдар считается выкинувшим 10 на всех бросках Инициативы и увеличивает значение черты Сверхъестественная Ловкость на 15.

Улучшенный метаболизм

Принявший этот наркотик тёмный эльдар получает черты Регенерация (4) и Не умирающий.

Вечная ненависть

Принявший этот наркотик тёмный эльдар добавляет к своим атакам в рукопашном бою качество Отмщающее (7).

Суккуба

Чтобы стать суккубой, ведьма должна снова и снова доказывать своё мастерство как на аренах Коморры, так и против врагов в реальном пространстве. Лишь победив всех, кто выйдет против неё, можно надеяться получить этот зловещий титул.

В культе ведьм суккуба — не знающая равных владычица. Она определяет, с кем будут сражаться её миньоны и с каким кабалом заключить союз. Иногда определённый культ формирует особенно прочные связи с определённым кабалом, эксклюзивно воюя на его стороне. Когда эти отношения становятся чрезвычайно выгодными для кабала, его соперники пойдёт на многое в попытке привлечь культ ведьм на свою сторону. Этот процесс начинается и заканчивается на суккубе. Те кабалы, которым не удаётся привлечь этих фанатичных убийц на свою сторону, часто живут недолго, поскольку суккуба считает их недостойными существования.

Суккуба (Мастер) 20

Г	Пр	Ар	К	Пн	Лн
2 (01-10) 6	3 (11-20) 7	3 (21-30) 7	3 (31-70) 7	3 (71-85) 7	3 (86-00) 7

НР	НС	С
76	55	40

В	Лов 10	Инт
42	76	40

Вос	СВ	Общ
50	65	54

Вл 31

Полу. 10 | Полн.20 | Натиск 30 | Бег 60 | Угроза 25

Осколковая сеть			Рукопашное	
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+9$^{5+бС}$(Р)	
Проб. 0	Обой. —	Перез. —	Вес 4 кг	Дост. ЧР

Специальное: Обездвиживающее (2)

Пронзатель			Рукопашное	
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+9$^{5+бС}$(Р)	
Проб. 3	Обой. —	Перез. —	Вес 3 кг	Дост. ЧР

Специальное: Токсичное (2)

Плазменная граната эльдар			Метательное	
Дальн. 12м.$^{3Хб С}$	СкС Ч		Урон 1к10+8 (Э)	
Проб. 8	Обой. 1	Перез. Ч	Вес 0,5 кг	Дост. ОР

Специальное: Взрыв (4), Шоковое

Умения: Акробатика (Лов.) +30, Атлетика (Сила) +20, Бдительность (Вос.) +20, Обаяние (Общ.), Командование (Общ.) +10, Обман (Общ.), Уклонение (Лов.) +20, Запугивание (Сила) +10, Парирование (НР) +20, Проницательность (Вос.) +10, Ловкость Рук (Лов.) +10, Скрытность (Лов.) +30

Таланты: Обоерукость, Боевая Ярость, Мастер Клинка, Бой Вслепую, Мастер Боя, Несущий Смерть, Неостановимый Натиск, Разоружение, Неистовство, Убийственный Удар, Вскочить, Быстрая Атака, Обоерукий воин (Рукопашное), Костолом, Вихрь Смерти

Черты: Ночное Зрение, Затронутый Судьбой (2), Сверхъестественная Ловкость (3)

Снаряжение: Трофеи из побеждённых врагов, трико, 4 дозы боевых наркотиков (в любой комбинации)

Госпожа Смерти: Всякий раз, когда суккуба убивает НИП уровня Мастер или ПИ, она восстанавливает одно очко Судьбы из потраченных в этом столкновении ранее.

Гомункул

Под улицами Коморры расположены лаборатории и пыточные гомункулов. Известные под многими именами: Формирователи плоти, Повелители мучений, Владыки боли и многими, многими другими, эти исковерканные эльдар являются хозяевами жизни и смерти, что даёт им большой вес в обществе тёмных эльдар. Их находящиеся на грани магии науки спасли множество архонтов из лап смерти, и гомункулы используют это в своих интересах.

Развалины, гротески и прочие чудовищные творения гомункулов являются ценным дополнением к армиям кабалов, и многие тёмные гении обменивают свои услуги на постоянный приток рабов и будущих подопытных. Особо неприятных архонтам воинов часто отдают гомункулам на «ремонт», получая в результате более полезные предметы. Наряду с этим некоторые тёмные эльдар чувствуют зов и отдаются в руки гомункулов добровольно, стремясь достичь новой, более высокой формы боли. Иногда гомункулы путешествуют с охотничьими партиями ради добычи рабов и предметов для своих дьявольских экспериментов, часто обменивая свои услуги и кошмарных воинов на право первого выбора трофеев.

Гомункул (Мастер)					27
Г 01-10 6			НР 54	НС 57	С 38
Пр 1 11-20 7		Ар 1 21-30 7	В 6 45	Лов 47	Инт 59
К 1 31-70 7			Вос 54	СВ 48	Общ 39
Пн 1 71-85 7	Ан 1 86-00 7			Вл 31	
Полу. 4	Полн.8	Натиск 12	Бег 24	Угроза 30	
Гомункул (Мастер)			Пистолет		
Дальн. 30 м.	СкС Ч		Урон 1к10+1 (Р)		
Проб. 3	Обой. 4	Перез. 2ПД	Вес 1,5 кг	Дост. УН	
Специальное: Разящее (4), Бритвенно-острое, Токсичное (4)					
Перчатка плоти			Рукопашное		
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+9$^{6+вС}$(Р)		
Проб. 0	Обой. —	Перез. —	Вес 2 кг	Дост. УН	
Специальное: Разящее (4), Токсичное (2)					

Умения: Бдительность (Вос.) +10, Командование (Общ.) +10, Обман (Общ.) +10, Уклонение (Лов.), Допрос (СВ) +30, Запугивание (Сила) +20, Медика (Инт.) +30, Парирование (НР), Проницательность (Вос.) +20, Ловкость Рук (Лов.) +10, Скрытность (Лов.), Техпользование (Инт.) +20

Таланты: Обоерукость, Мастер Клинка, Вскочить

Черты: Ночное Зрение, Многорукий (4), Сверхъестественная Выносливость (2)

Снаряжение: Мантия, различные фиалы, а также орудия пыток и хирургии

Знание плоти: Всякий раз, когда гомункул получает три и более степени успеха проверки Навыка Рукопашной, он может нанести точечную травму. В этом случае атака не наносит урона, но цель получает от 1к5 Критических эффектов Режущего урона в зону на выбор гомункула.

Развалина

Служащие помощниками и телохранителями своим хозяевам-гомункулам развалины — те тёмные эльдар, которых разрезали и изменили, а потом собрали новую форму. Некоторые идут на это, чтобы избежать своего жалкого существования, другие жили столь долго, что никакое наказание и боль не способны удовлетворить их тёмные желания, а потому они обращаются за помощью в этом к гомункулам. Развалины вооружены ошеломляющим разнообразием лезвий, когтей, отравленных игл и ещё более экзотическим оружием.

Развалина (Элита) 18

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
2 (01-10) 7	2 (11-20) 7	2 (21-30) 7	2 (31-70) 7	2 (71-85) 7	2 (86-00) 7

НР	НС	С
43	40	36
В	**Лов**	**Инт**
44	41	33
Вос	**СВ**	**Общ**
36	40	25
	Вл	
	—	

Полу. 4	Полн.8	Натиск 12	Бег 24	Угроза 15

Разжижитель			Ручное
Дальн. 20 м.	СкС О/–/–		Урон 1к10+2 (Э)
Проб. 2к5	Обой. 6	Перез. 2ПД	Вес 5 кг / Дост. ОР

Специальное: Распыляющее, Коррозийное

Отравленный клинок			Рукопашное
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+6$^{3+вС}$(Р)
Проб. 2	Обой. —	Перез. —	Вес 1 кг / Дост. РД

Специальное: Токсичное (2)

Умения: Атлетика (Сила), Бдительность (Вос.), Уклонение (Лов.) +10, Допрос (СВ) +10, Медика (Инт.) +20, Парирование (НР)

Таланты: Бой Вслепую, Убийственный Удар, Неистовство, Семижильный

Черты: Ночное Зрение, Страх (1), Природная Броня (2), Сверхъестественная Выносливость (1)

Снаряжение: Испачканные мантии, крюки, шрамы

Жуткие эксперименты: Развалины — живое проявление больного и извращённого разума гомункула. Для отображения этого МИ должен использовать дополнительные черты и мутации, наилучшим образом подходящие приключению

Гротеск

В качестве ударных войск для сокрушения вражеских порядков гомункулы часто используют гротесков — чудовищных неповоротливых созданий с невероятными силой и вооружением. В отличие от развалин, гротесков не делают из добровольцев. Большая часть полуфабрикатов, проходящих долгий и немыслимо болезненный процесс трансформации, является рабами тёмных эльдар или вызвавшими недовольство архонта. Субъектам вводят разнообразные препараты и эликсиры, которые стимулируют рост костей и мышц, а также делают существо более выносливым и увеличивают его размер. После завершения трансформации тела (что иногда занимает годы) гротесков оснащают ужасными металлическими когтями и иным оружием, в том числе распыляющим кислоту и иные жидкости.

Гротеск (Элита) 40

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
1 (01-10) 9	1 (11-20) 9	1 (21-30) 9	1 (31-70) 9	1 (71-85) 9	1 (86-00) 9

НР	НС	С
50	38	70
В 8	**Лов**	**Инт**
60	30	24
Вос	**СВ**	**Общ**
30	48	25
	Вл	
	—	

Полу. 4	Полн.8	Натиск 12	Бег 24	Угроза 20

Разжижитель			Ручное
Дальн. 20 м.	СкС О/–/–		Урон 1к10+2 (Э)
Проб. 2к5	Обой. 6	Перез. 2ПД	Вес 5 кг / Дост. ОР

Специальное: Распыляющее, Коррозийное

Имплантированный клинок			Рукопашное
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+15$^{8+вС}$(Р)
Проб. 3	Обой. —	Перез. —	Вес 6 кг / Дост. РД

Специальное: Разрывное

Умения: Атлетика (Сила) +10, Бдительность (Вос.), Уклонение (Лов.) +10, Парирование (НР) +10

Таланты: Боевая Ярость, Бой Вслепую, Крепкий Орешек, Железная Челюсть

Черты: Ночное Зрение, Страх (1), Природная Броня (1), Размер (5), Порождение Кошмара, Сверхъестественная Выносливость (2)

Снаряжение: Залитое кровью и гноем трико

Жуткие эксперименты: Гротески — живое проявление больного и извращённого разума гомункула. Для отображения этого МИ должен использовать дополнительные черты и мутации, наилучшим образом подходящие приключению.

Инкуб

Искуснейшие воины тёмных эльдар, инкубы становятся телохранителями архонтов и элитными воителями кабалов. Эти несравненные воины — одни из немногих тёмных эльдар, поклоняющихся старым богам, а именно Кхайне, богу убийств и кровопролития. Под бдительным взором владык храмов инкубы облачаются в рогатые, богато украшенные доспехи, и сражаются ради доведения своих навыков до совершенства и роста в ранге. Используя двухлезвийное оружие, известное как клейвы, претенденты сражаются ради достижения статуса полноправного инкуба.

Если им это удаётся, им предстоит добыть нужное снаряжение. Новоиспечённый инкуб должен разыскать и победить аспектного воина эльдар, непременно заполучив его камень душ. Затем камень оскверняют в ходе тёмного ритуала, создавая из него магический предмет, известный как «мучитель».

Все инкубы — наёмники, и готовы сразиться за любого архонта, оплатившего их услуги. Несмотря на то, что понимание чувства чести инкубов весьма отлично от человеческого, они считаются заслуживающими доверия с момента заключения контракта. Их беспощадная жестокость принесла много побед архонтам, так что все лорды Коморры стараются привлечь инкубов на свою сторону.

Инкуб (Элита)					16
Г 4 01-10 8			НР 59	НС 44	С 45
Пр 4 11-20 8		Ар 4 21-30 8	В 45	Лов 8 57	Инт 35
К 4 31-70 8			Вос 37	СВ 39	Общ 30
Пн 4 71-85 8	Лн 4 86-00 8			Вл —	
Полу. 8	Полн.16	Натиск 24	Бег 48	Угроза 11	
Клейв				Рукопашное	
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+16$^{12+\text{вС}}$(Э)		
Проб. 8	Обой. —	Перез. —	Вес 8 кг	Дост. ЧР	
Специальное: Силовое Поле					

Умения: Атлетика (Сила), Бдительность (Вос.) +10, Командование (Общ.), Уклонение (Лов.), Запугивание (Сила) +20, Парирование (НР) +20, Проницательность (Вос.) +10, Скрытность (Лов.)

Таланты: Обоерукость, Мастер Клинка, Мастер Боя, Сокрушительный Удар, Разоружение, Чуткая Интуиция, Убийственный Удар, Шаг В Сторону

Черты: Ночное Зрение, Сверхъестественная Ловкость (3)

Снаряжение: Доспех инкуба

Мастер клейва: Один раз за раунд, когда инкуб наносит Критический урон НИП уровня Мастер или Элита (а также ПИ), он может совершить действие Стандартная Атака против другого врага в радиусе действия за Свободное действие.

Мандрагор

Существующие одновременно в теневом измерении и реальном пространств мандрагоры питаются сущностью жизни и появляются из теней. Их тела покрыты сияющими рунами и горящими холодным огнём венами, которые мерцают ярче во время питания.

Архонты ищут мандрагоров для использования в политических играх и поддержки при налётах. Мандрагоры требуют за свои услуги немалую плату, чаще всего рабов, но в иных случаях эти странные существа могут просить нечто невозможное, например, неизвестный звук, давно забытую фразу или даже воспоминание об одном запахе.

Умения: Атлетика (Сила), Бдительность (Вос.) +10, Уклонение (Лов.), Запугивание (Сила) +20, Парирование (НР) +10, Скрытность (Лов.) +30, Выживание (Вос.) +10

Таланты: Обоерукость, Мастер Клинка, Мастер Боя, Сокрушительный Удар, Разоружение, Чуткая Интуиция, Убийственный Удар, Шаг В Сторону

Черты: Ночное Зрение, Демонический (2), Фазовый, Сверхъестественная Ловкость (3), Сверхъестественная Сила (2)

Снаряжение: Мантия, рунические татуировки

Ледяное пламя: В течение 24-х часов после убийства живого существа мандрагор может использовать стрелковую атаку — поток зла.

Поток зла			Ручное	
Дальн. 50 м.	СкС О/3/–		Урон 1к10+6 (Э)	
Проб. 4	Обой. —	Перез. —	Вес —	Дост. —
Специальное: Калечащее (3), Коррозийное				

Шаг сквозь тень: За Полное действие мандрагор может скользнуть в одну тень и выйти из другой на расстоянии не более 6 метров, после чего воздух в радиусе 10 метров станет чрезвычайно холодным. После передвижения сделайте **Серьёзную (+0) Встречную проверку Скрытности** против любых персонажей в этой области; провалившие проверку персонажи не могут обнаружить мандрагора, пока тот не атакует в ближнем бою.

Обитатель теней: Всякий раз, когда мандрагор успешно Уклоняется от атаки, он может получить черту Бестелесный до начала своего следующего хода.

Воин-кабалит

Будучи опорой армий кабалов, эти тёмные эльдар живут в состоянии постоянной войны. Вне поля боя они сталкиваются с угрозами со стороны других кабалов, а иногда и собственного. Постоянная опасность сделала из воинов-кабалитов мастеров смерти, готовых принести смерть и разрушение всем, кто выступит против них или их хозяев.

Воины-кабалиты облачены в гибкие облегающие костюмы, укреплённые переплетёнными латными пластинами. Доспехи имеют крючья и проводы, крепящиеся к нервным волокнам владельца, они усиливают ощущения, в особенности болевые, до экстраординарного уровня. Каждое ощущение носителя возрастает десятикратно.

Именно с этими тёмными эльдар чаще всего сталкиваются инквизиторы и аколиты. Некоторые кабалиты могут даже быть наёмниками-рейдерами. Эти отступники продают информацию тому, кто больше заплатит, в томи числе те секреты, что многие кабалы предпочли бы похоронить в глубинах Паутины.

Умения: Акробатика (Лов.) +10, Бдительность (Вос.) +10, Командование (Общ.), Обман (Общ.), Уклонение (Лов.) +10, Запугивание (Сила) +20, Парирование (НР), Ловкость Рук (Лов.), Скрытность (Лов.)

Таланты: Мастер Боя, Трудная Мишень, Вскочить

Черты: Ночное Зрение, Сверхъестественная Ловкость (3)

Снаряжение: Трофеи и тотемы, 4 обоймы для осколкового ружья, ксенодоспех

Мощь через боль: В конце любого хода, в котором воин-кабалит нанёс противнику урон (который не смогли отменить ни защитные устройства, ни бонус Выносливости), за Свободное действие он может переместиться на [бонус Ловкости] метров.

Культы ведьм

Гекатарии, ведьмы Коморры — умелые убийцы, не знающие себе равных в обществе тёмных эльдар. Состоящие преимущественно из женщин культы превращают убийство в искусство, привнося в бойню свою сверхчеловеческую грацию. Во всех городах тёмных эльдар культы содержат гладиаторские арены, где оттачивают мастерство и устраивают сложнейшие шоу. За зрелищем с большим интересом наблюдают кабалы, выискивая лучших для совместных рейдов во внешний мир.

Ведьмы гордятся своей красотой и считают битву отличной возможностью продемонстрировать совершенство навыков и внешности. Их обтягивающие костюмы крайне слабо защищают и зачастую оставляют большие участки обнажённой кожи. Гекатарии считают, что им хватит умения, а доспех просто замедлит их.

Гекатраии используют множество боевых наркотиков и иных препаратов для стимуляции в бою тела и разума. Вещества позволяют им достигать высот мастерства, крутясь и перепрыгивая боевые порядки врагов, даже когда численное превосходство тех неоспоримо. Немногие видели этот ужасающе красивый танец смерти и выжили.

Когда ведьмы отправляются в бой, они берут с собой пару бритвоцепов или перчатки гидры, также парные.

Ведьма (Элита)					13
Г 1 01-10 5			НР 48	НС 44	С 52
Пр 2 11-20 6		Лр 2 21-30 6	В 45	Лов 8 58	Инт 66
К 2 31-70 6			Вос 33	СВ 40	Общ 35
Пн 2 71-85 6		Лн 2 86-00 6		Вл —	
Полу. 8	Полн.16	Натиск 24	Бег 48	Угроза 10	
Бритвоцеп (Пара)				Рукопашное	
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+11$^{6+бС}$(Р)		
Проб. 2	Обой. —	Перез. —	Вес 2 кг	Дост. ОР	
Специальное: Гибкое					
Перчатки гидры (Пара)				Рукопашное	
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+9$^{4+бС}$(Р)		
Проб. 0	Обой. —	Перез. —	Вес 2 кг	Дост. ОР	
Специальное: Разрывное					

Умения: Акробатика (Лов.) +10, Атлетика (Сила) +10, Бдительность (Вос.) +10, Уклонение (Лов.) +10, Запугивание (Сила), Парирование (НР) +10, Ловкость Рук (Лов.), Скрытность (Лов.) +10

Таланты: Обоерукость Удар Ассасина, Вскочить, Спринт, Обоерукий воин (Рукопашное)

Черты: Сверхъестественная Ловкость (3)

Снаряжение: 4 дозы боевых наркотиков, трико

Элегантная смерть: Ведьма получает бонус +10 к проверкам Навыка Рукопашной против любого врага, которого она не атаковала с начала своего предыдущего хода.

Транспорт «Захватчик»

Тёмные эльдар используют эти быстрые и маневренные машины для доставки своих воинов к месту битвы. Несмотря на лёгкие броню и вооружение, «Захватчики» позволяют друкхари быстрее собирать рабов и приносить страдания.

Транспорт Захватчик		Глиссер
Лоб: 24	Борт: 24	Корма: 20
Крейсерская ск.: 130 км/ч	Тактическая ск.: 21 м.	
Маневренность: +10	Размер: Большой	Д-ость: ЧР
Вместимость: 10	Прочность: 25	Угроза: 15
Экипаж: водитель, стрелок		
Черты машины: Улучшенная ходовая часть, Открытая, Глиссер		

Орудия

Одно установленное на турели тёмное копьё:

Тёмное копьё				Ручное
Дальн. 200 м.	СкС О/–/–		Урон 2к10 + 14 (Э)	
Проб. 5	Обой. 100	Перез. 3ПД	Вес 10 кг	Дост. ЧР
Специальное: Лэнс				

Мерцающее поле: «Захватчик» оснащён продвинутым экранированием, из-за которого кажется, что машина мерцает и временами перестаёт существовать. При стрельбе по этой машине атакующий получает штраф -20 на проверки Навыка Стрельбы.

Бичеватель

Летящие в бой на крыльях из плоти, что приделали им гомункулы, бичеватели — убийцы и посланники кабалов, способные попасть в недоступные прочим области. В обществе тёмных эльдар бичеватели играют крайне важную роль — передают послания от одной группировке к другой; говорят, что убийство бичевателя является весьма серьёзным преступлением в Коморре. На поле боя бичеватели — смертоносное зрелище. Пикируя с высоты, они несут в бой удивительно мощное противопехотное оружие и могут быстро нарушить вражеские боевые порядки. Бичеватели встречаются во многих рейдовых партиях и часто попадаются аколитам как передовые разведчики.

Бичеватель (Рядовой) 12

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
4 (01-10) 8	4 (11-20) 8	4 (21-30) 8	4 (31-70) 8	4 (71-85) 8	4 (86-00) 8

НР	НС	С
44	44	50
В	**Лов** 8	**Инт**
45	55	36
Вос	**СВ**	**Общ**
42	50	29
	Вл	
	—	

Полу. 8	Полн.16	Натиск 24	Бег 48	Угроза 14

Осколовый карабин			Ручное
Дальн. 60 м.	СкС О/3/5		Урон 1к10+2 (Р)
Проб. 3	Обой. 150	Перез. 3ПД	Вес 3 кг / Дост. ЧР

Специальное: Шторм, Токсичное (1)

Отравленный клинок			Рукопашное
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+8$^{3+бС}$(Р)
Проб. 2	Обой. —	Перез. —	Вес 1 кг / Дост. РД

Специальное: Токсичное (2)

Умения: Акробатика (Лов.) +10, Бдительность (Вос.) +10, Обман, Уклонение (Лов.), Дознание (Общ.) +10, Проницательность (Вос.), Скрытность (Лов.)

Таланты: Акробатика, Удар Ассссина, Крепкие Бицепсы, Мастер Клинка, Стрельба от Бедра, Вскочить, Нечеловеческая Скорость, Выхватить Оружие

Черты: Ночное Зрение, Летун (8), Сверхъестественная Ловкость (3)

Снаряжение: Латное трико, разнообразные ужасающие трофеи

Смертоносная скорость: Бичеватель добавляет половину своего бонуса Ловкости (округляется вверх) к урону против Ошеломлённых врагов.

Разбойник

Тёмные эльдар способны отрабатывать образы и звуки на немыслимом для человека уровне. Это позволяет им пилотировать реактивные мотоциклы с удивительными мастерством и точностью. Разбойники начинают свою карьеру, участвуя в смертельно опасных погонях за острыми ощущениями и летая между шпилями Тёмного города. Затем гонки перерастают в смертельные соревнования, где пилоты сражаются друг с другом на аренах культов ведьм. Разбойники убивают друг друга точными ударами, стремясь совершенствовать свои навыки ради больших славы и признания.

Присоединившиеся к кабалу во время налётов разбойники могут сбить противника с толку головокружительной скоростью и безумными манёврами. Эти тёмные эльдар часто используют крюки и цепи для захвата вражеских командиров. Схватив добычу, разбойник уносит её для будущих пыток.

Разбойник (Рядовой) 12

Г	Пр	Лр	К	Пн	Лн
4 (01-10) 7	4 (11-20) 7	4 (21-30) 7	4 (31-70) 7	4 (71-85) 7	4 (86-00) 7

НР	НС	С
48	49	35
В	**Лов** 9	**Инт**
37	66	33
Вос	**СВ**	**Общ**
34	33	35
	Вл	
	—	

Полу. 9	Полн.18	Натиск 27	Бег 54	Угроза 15

Осколковый пистолет			Пистолет
Дальн. 30 м.	СкС О/3/—		Урон 1к10+2 (Р)
Проб. 3	Обой. 120	Перез. 2ПД	Вес 2 кг / Дост. ОР

Специальное: Токсичное (1)

Отравленный клинок			Рукопашное
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+63+бС(Р)
Проб. 2	Обой. —	Перез. —	Вес 1 кг / Дост. РД

Специальное: Токсичное (2)

Умения: Акробатика (Лов.) +10, Бдительность (Вос.), Уклонение (Лов.), Парирование (НР), Управление (Наземная) +20, Техпользование (Инт.) +10

Таланты: Обоерукость, Мастер Клинка

Черты: Ночное Зрение, Сверхъестественная Ловкость (3)

Снаряжение: реактивный мотоцикл «Разбойник», ксенодоспех, различные тотемы и трофеи

Кричащая смерть: Разбойник может нанести себе от 1 до 5 ран (игнорирующих броню и бонус Выносливости), чтобы автоматически пройти проверку умения Управление при пилотировании своего мотоцикла, количество степеней успеха равно количеству полученных ран.

Реактивный мотоцикл «Разбойник»

Разбойники летят в бой на искусно созданных мотоциклах, каждый из которых не менее смертоносен, нежели владелец. Эти мотоциклы оснащены не только осколковыми винтовками, но и острыми лезвиями, режущими врагов с каждым движением.

Реактивный мотоцикл «Разбойник»		Глиссер
Лоб: 16	Борт: 16	Корма: 12
Крейсерская ск.: 230 км/ч	Тактическая ск.: 40 м.	
Маневренность: +20	Размер: Крупный	Д-ость: ЧР
Вместимость: 0	Прочность: 15	Угроза: 14
Экипаж: водитель		
Черты машины: Мотоцикл, Улучшенная ходовая часть, Глиссер		

Орудия

Одна смонтированная на корпусе осколковая винтовка с передней аркой стрельбы:

Осколковая винтовка			Ручное	
Дальн. 80 м.	СкС О/3/5		Урон 1к10+2 (Р)	
Проб. 3	Обой. 210	Перез. 3ПД	Вес 2 кг	Дост. ЧР
Специальное: Токсичное (2)				

Клинок-стибилизатор: Мотоцикл оснащён смертоносными режущими лопастями, которые при совершении действия Удар и Отход считаются рукопашным оружием. Из-за природы оружия атакующий не прибавляет свой бонус Силы к наносимому урону.

Режущие лопасти			Рукопашное	
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10 + 7 (Р)	
Проб. 4	Обой. —	Перез. —	Вес — кг	Дост. ЧР
Специальное: Громоздкое, только при действии Удар и Отход				

Сслит

Нуждающиеся в превосходных и надёжных воинах архонты часто прибегают к услугам сслитов, расы четырёхруких наёмников. Никто не знает, откуда появился этот вид змееподобных существ, но в данный момент они, кажется, полностью подчинены тёмным эльдар. Не было обнаружено ни одного следа отдельной культуры или истории сслитов, так что Адептус Механикус считают, что эти ксеносы были завоёваны давным-давно и все следы их общества были уничтожены.

В бою сслиты умело применяют как рукопашное, так и стрелковое оружие, а используются обычно как личные телохранители архонта. Однако, некоторые сслиты действуют как наёмники по всему Аскеллону, иногда даже в отрядах радикальных инквизиторов.

Сслит (Элита) 18

Г 2 01-10 7			HP 45	НС 45	С 55
Пр 4 11-20 9		Лр 4 21-30 9	В 52	Лов 48	Инт 31
	К 4 31-70 9		Вос 38	СВ 23	Общ 32
Пн 2 71-85 7		Лн 2 86-00 7		Вл —	

Полу. 3	Полн.6	Натиск 9	Бег 18	Угроза 12
Осколовый карабин			Ручное	
Дальн. 60 м.	СкС О/3/5		Урон 1к10+2 (Р)	
Проб. 3	Обой. 150	Перез. 2ПД	Вес 3 кг	Дост. ЧР
Специальное: Шторм, Токсичное (1)				
Осколковый пистолет			Пистолет	
Дальн. 30 м.	СкС О/3/—		Урон 1к10+2 (Р)	
Проб. 3	Обой. 120	Перез. 2ПД	Вес 2 кг	Дост. ОР
Специальное: Токсичное (1)				
Ксено-клинок			Рукопашное	
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+14$^{9+вС}$(Р)	
Проб. 2	Обой. —	Перез. —	Вес 3 кг	Дост. ОР
Специальное: Сбалансированное, Бритвенно-острое				

Умения: Бдительность (Вос.) +10, Обман (Общ.) +20, Уклонение (Лов.) +10, Запугивание (Сила), Парирование (НР) +10, Скрытность (Лов.) +10, Выживание (Вос.)

Таланты: Обоерукость, Мастер Боя, Крепкий Орешек, Искушённый, Спринт, Обоерукий воин (Рукопашное, Стрелковое)

Черты: Ползучий, Многорукий (4), Природная Броня (все 2), Размер (5)

Снаряжение: по 2 обоймы к каждому оружию, различные тотемы и амулеты, части ксенодоспеха

Запах крови: Сслиты отлично выслеживают добычу и после схватки с противником в ближнем бою получают бонус +20 на проверки, основанные на Восприятии, при попытке обнаружить этого противника, а также черту Сверхъестественные Чувства (60) при поиске персонажа.

Шаблон расследования: Ночь тёмных владык

Обзор: Аколитов направляют расследовать исчезновение населения колонии. Прибыв на место, ПИ обнаруживают следы жестокой атаки тёмных эльдар и должны следовать по ним в надежде найти пропавших колонистов. Этот шаблон можно использовать между приключениями кампании, он даёт игрокам поучаствовать в следствии и сразиться со скрывающимися в темноте жестокими ксеносами.

Акт I: Осколки ада

Аколитам велено исследовать Горал, недавно заселённую планету на передней грани скопления Стигис, об исчезновении населения которой сообщил вольный торговец. Сам он воздержался от посадки, предпочтя собственную безопасность, но зато сообщил о происшествии. Сообщение дошло до инквизитора ПИ и, поскольку это был третий подобный инцидент в регионе, он поручил аколитам расследовать его. В ином случае аколиты могут узнать об этом из слухов, бродящих по перевозившему их кораблю, или из беседы с вольным торговцем или торговым князем, оплакивающим потерю своей колонии.

По прибытию аколиты обнаруживают полный хаос. Окровавленные здания и ужасающие сцены пыток оскверняют всю колонию. Среди этих кошмаром ПИ находят следы тёмных эльдар: пролитые токсины, торчащие из стен осколки, сломанные клинки и прочие недвусмысленные улики. Также аколиты делают поразительно открытие — астропат колонии, Палла Калинт, пережила нападение, спрятавшись в секретной комнате глубокого подвала. Астропат может чувствовать тёмных эльдар, а крики умирающих и пытаемых выжжены в её сознании. Она всё ещё чувствует уцелевших колонистов и убеждена, что сможет привести аколитов к ним.

Акт II: В логово тьмы

Покинув Горал, аколиты преследуют тёмных эльдар до пустынной луны на краю системы, которую налётчики используют как базу. Там Аммон Крайл, союзный кабалу Багровой Змеи гомункул, создал свою лабораторию, где проводит омерзительные эксперименты над захваченными колонистами и создаёт отвратительных тварей. База расположена во множестве впечатляющих туннелей и пещер, оставшихся от другой ксенорасы. Охрана может состоять из развалин, гротесков, воинов и даже сслитов.

Выживших колонистов держат во внутренней камере и ПИ должны приложить усилия, чтобы найти её, используя навигационные умения, технические средства или даже психические силы. Перед освобождением колонистов аколиты могут быть втянуты в небольшую стычку, но даже после этого они не избавлены от гомункула. Крайл успел имплантировать и тщательно спрятать чужацкие железы и распылители химикатов в плоть своих жертв. МИ может заставить любого колониста рухнуть в агонии и поднять его как ужасного монстра, ведомого жаждой крови и первобытной яростью. Эти трансформировавшиеся люди могут быть отображены любым профилем мутантов или даже отродий Хаоса.

Акт III: Кошка и мышки

Аколиты и выжившие могут попробовать сбежать с луны, но тёмные эльдар жаждут вернуть рабов. МИ может убедить ксеносов использовать разрушение туннелей, внезапные атаки и все прочие средства отвадить ПИ от поверхности. Туннели похожи на лабиринт, в котором твари гомункула могут устроить ПИ засаду. Если же аколитам удалось перебить множество тёмных эльдар ещё на подходе к колонистам и потому они чувствуют себя уверенно, астропат может подвергнуться воздействию растущего в сердце луны варп-разлома и завести аколитов в ядро луны.

В любом случае, аколиты попадают в главную лабораторию Крайла — царство капающей крови и разорванной плоти. Там должна произойти эпическая, решительная битва, возможно, даже трёхсторонняя, поскольку трансформировавшиеся колонисты начинают атаковать всех вокруг. Крайл готов пожертвовать своей охраной ради подопытных, но ускользнёт, если ход битвы повернётся против него. После себя он оставит массу намёков на иные объекты в секторе и за его пределами, планы следующих, ещё более отвратительных экспериментов и осознание того, что терпеть аколиты обрели новую немезиду.

Возможные осложнения:

- Астропата Калинт мучают видения, ослабляющие защиту против хищников варпа. Теперь аколиты должны справиться с демоническим вторжением, а уж затем отправиться за тёмными эльдар.
- Глубоко в недрах луны находится древний портал в Паутину, открывшийся только во время битвы с Крайлом, когда была взорвана часть скалы. Другие эльдар наверняка попробуют захватить его и убьют всех знающих о нём мон-кей.
- Крайл превратил налёт в хитроумную ловушку. Возможно, гомункул пытается использовать скрытое предназначение персонажа в своих целях или намерен таким образом выманить инквизитора отряда и захватить его.

ДЕТИ СМЕЮЩЕГОСЯ БОГА

«Они могут выглядеть как шуты, но поверь мне. Когда они рядом, никому не до смеха».

— вольный торговец Хешия Люфти

Арлекинами зовутся последователи Цегораха, Смеющегося бога эльдар. Они не состоят ни в одной фракции эльдар, вместо этого арлекины обитают в расколотых уголках Паутины, странствуя по межпространственным туннелям от мира к миру, посещая рукотворные миры, планеты экзодитов и зеркальное измерение Коморры. Такая свобода передвижения является отражением огромного значения арлекинов в обществе эльдар: они появляются из Паутины без приглашения, устраивают завораживающие представления и развлекают своих сородичей накануне страшных битв и других знаменательных событий. Они — хранители древних знаний, сокрытых в Чёрной Библиотеке, расположение которой является одним из самых охраняемых секретов в галактике. Также арлекины воплощают древнюю загадку, преследовавшую эльдар с самого Падения, ибо только они знают, как избегать Слаанеш и поддерживать в своих душах пылающий огонь.

Арлекины путешествуют труппами воинов-актёров, чьи тщательно созданные маски и впечатляющие ритуальные представления мимов и акробатов рассказывают множество странных эпизодов из мифологии эльдар. Арлекины облачены в экзотические многоцветные костюмы, чьи яркие узоры отсылают к персонажам мифических циклов эльдар. Они никогда не показывают лиц, скрывая их за изменяющимися масками, известными как агаит или «ложное лицо», способное принимать мириады образов по желанию владельца. В битве арлекины не видят разницы между искусством и войной, каждый быстрый удар клинка, каждое сальто над оружием противника и каждый удар в горло — акт поклонения богу-ловкачу. Говорят, что на масках арлекинов появляются худшие кошмары их врагов, заставляя тех дрожать от ужаса.

Даже для других эльдар арлекины капризны и непознаваемы, они исполняют некий тайный план своего бога, направленный на благо всего вида, но своё бремя они несут в одиночку, принимая такие решения, на которые не решится даже большинство провидцев. Учитывая опасную и тревожащую природу Аскеллона, неудивительно, что арлекины посещали Миандрот бесчисленное количество раз, тайно встречаясь с советом провидцев и исполняя мириады танцев для стражников, стараясь подготовить хранителей рукотворного мира к предстоящими испытаниям. Когда труппа покидает Миандрот, чаще всего в её рядах появляется один новичок. Статус арлекинов в обществе эльдар таков, что никто не усомнится в их роли касаемо усиления в секторе тёмных эльдар. Хотя между двумя ветвями эльдар никогда не было дружбы, все знают, что, ради всеобщего блага и бесконечной войны против Хаоса, арлекины работают на обе стороны.

Для действующих в Аскеллоне инквизиторов арлекины многие века были и помехой, и подспорьем. Они впервые упоминаются в «Lay of Askellios» как «капризные танцоры», пришедшие на помощь Валерию в битве против демонов Хаоса. Позже союз распался и произошло сражение за оставшиеся после битвы артефакты; в конце концов, арлекины ушли с половиной артефактов, которые они отправили в сердце звезды и полностью уничтожили.

С тех пор арлекины возвращались множество раз, обычно когда Аскеллон был на волосок от захвата Губительными силами. Иногда труппы арлекинов сражались бок о бок с аскеллонскими войсками против бесконечных орд демонов или омерзительных культистов. В других случаях они действовали в одиночку, игнорируя враждующие группировки и преследуя собственные загадочные цели. Множество записей повествует о совместных операциях арлекинов с пиратами и даже работорговцами эльдар, терроризирующими имперские войска или торговые флотилии. Если арлекины и общаются с человечеством, то делают это без огласки. Часто такое общение проходит через служителей Инквизиции, нескольким избранным членам которой даже разрешался доступ в Чёрную Библиотеку. Считать или арлекинов врагами человечества или союзниками против общего врага — вот вопрос, интересующий многих инквизиторов, даже тех, кто сотрудничал с детьми Смеющегося бога. Ясно одно — доверять им не следует.

Арлекин-актёр

Костяк любой труппы и самые многочисленные арлекины. Актёры — изящные и искусные бойцы, чьи подготовка и храбрость наголову превосходят доблесть не только простого стражника, но и аспектного воина. Сражаясь вместе, актёры становится великолепной, хореографически совершенной линией смерти, их поля домино превращают эльдар в пятна размытых цветов и движений, смотреть на которые одновременно больно и восхитительно. В суматохе сражения актёры наносят удары «поцелуем арлекина», разрывая внутренности жертве до того, как та сможет нанести ответный удар.

Арлекин-актёр (Элита) 12

Г	Пр	Ар	К	Пн	Лн
2 5 (01-10)	2 5 (11-20)	2 5 (21-30)	2 5 (31-70)	2 5 (71-85)	2 5 (86-00)

НР	НС	С
60	45	38

В	Лов 8	Инт
36	57	42

Вос	СВ	Общ
54	59	36

Вл —

Полу. 8	Полн.16	Натиск 24	Бег 48	Угроза 14

Сюрикенный пистолет			Пистолет	
Дальн. 30 м.	СкС О/3/–		Урон 1к10+4 (Р)	
Проб. 3	Обой. 60	Перез. 1ПД	Вес 1,2 кг	Дост. ОР

Специальное: Бритвенно-острое, Надёжное

Поцелуй арлекина			Рукопашное	
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+8 (Р)	
Проб. 10	Обой. —	Перез. —	Вес 1 кг	Дост. ЧР

Специальное: Разящее (4), Разрывное

Умения: Акробатика (Лов.) +20, Бдительность (Вос.) +20, Обаяние (Общ.) +10, Уклонение (Лов.) +20, Запретные Знания (Демонология) (Инт.), Проницательность (Вос.), Ловкость Рук (Лов.) +10, Скрытность (Лов.) +20

Таланты: Обоерукость, Мастер Боя, Трудная Мишень, Вскочить, Нечеловеческая Скорость, Шаг В Сторону, Быстрая Атака, Обоерукий воин (Рукопашное, Стрелковое)

Черты: Сверхъестественная Ловкость (3), Сверхъестественное Восприятие (2)

Снаряжение: Сальтопояс, маска арлекина, голокостюм, цветастый лёгкий сегментарный доспех эльдар

Танцор Смерти: Когда арлекин-актёр совершает действие Выход из Боя, он может, за Полу-действие, передвинуться на [бонус Ловкости x2] метров, чтобы выйти из ближнего боя.

Глава труппы: Каждую труппу арлекинов возглавляет мастер труппы.

Глава (эльдар: атайр, «Аватар») исполняет партию Смеющегося бога во время выступлений. В битве он направляет актёров, в переговорах он говорит за них. Если актёры собрались в труппу, один из них может быть усилен до главы труппы добавлением трёх уровней умения Командование и использованием следующих профиля и вооружения.

Глава труппы (Элита) 17

Г	Пр	Ар	К	Пн	Лн
2 5 (01-10)	2 5 (11-20)	2 5 (21-30)	2 5 (31-70)	2 5 (71-85)	2 5 (86-00)

НР	НС	С
67	48	38

В	Лов 8	Инт
36	57	42

Вос 7	СВ	Общ
54	59	36

Вл —

Полу. 8	Полн.16	Натиск 24	Бег 48	Угроза 19

Сюрикенный пистолет			Пистолет	
Дальн. 30 м.	СкС О/3/–		Урон 1к10+4 (Р)	
Проб. 3	Обой. 60	Перез. 1ПД	Вес 1,2 кг	Дост. ОР

Специальное: Бритвенно-острое, Надёжное

Силовой меч эльдар			Рукопашное	
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+8$^{5+вС}$(Э)	
Проб. 5	Обой. —	Перез. —	Вес 3 кг	Дост. ЧР

Специальное: Сбалансированное, Силовое Поле

Арсенал арлекинов

Следующие предметы уникальны для поклонников Цегораха и должны считаться Чрезвычайно Редкими.

Галлюциногенный гранатомёт «крейданн»

Этот многозарядный гранатомёт используется и на сцене, и на поле боя. Он стреляет галлюциногенными гранатами на ближних дистанциях как во врагов, так и в благодарных зрителей.

Маска арлекина

«Фальшивое лицо» скрывает настоящий облик арлекина за постоянно меняющейся зеркальной поверхностью. Маска арлекина совмещает лёгкий сегментарный шлем эльдар, противогаз и фотовизор.

Сальтопояс

Также называемый гейргилатом, этот пояс позволяет, манипулируя гравитацией, двигаться с поразительной скоростью. Носитель игнорирует штрафы за труднопроходимую местность и может перебрасывать любую проваленную проверку Уклонения (но ни одну проверку нельзя перебрасывать дважды). Кроме того, носящий сальтопояс персонаж игнорирует штрафы за стрельбу из тяжёлого оружия без опоры.

Голокостюм

Встроенный в одежду генератор создаёт «поле-домино» (эльдар: датхеди) — несколько изображений носителя. Оно считается силовым полем рейтинга 35, которое никогда не перегружается.

Шут смерти

Хотя большая часть арлекинов предпочитает кровавое искусство рукопашной, шуты смерти, или маргорах, несут в бой сюрикенные пушки. Они стоят особняком от других арлекинов и даже друг от друга. Они славятся нездоровым чувством юмора, которое считается не слишком желанной чертой эльдар, но ценится в тёмных залах Коморры. Костюмы шутов смерти украшены черепами, а маска несёт мрачное напоминание об их роли в представлении — роли Смерти.

Во время представления шут смерти совершает смертельно опасные трюки, при этом «убивая» танцующих вокруг него актёров. В бою он мрачно поражает врагов залпами из пушки, срубая их с той же лёгкостью, как и в Бесконечном Танце.

Шут смерти (Элита) 18

Г	Пр	Ар	К	Пн	Ан
2	2	2	2	2	2
01-10	11-20	21-30	31-70	71-85	86-00
5	5	5	5	5	5

НР	НС	С
67	56	42
В	**Лов** 8	**Инт**
36	55	45
Вос 7	**СВ**	**Общ**
55	62	30
	Вл	
	—	

Полу. 8	Полн.16	Натиск 24	Бег 48	Угроза 17

Кричащая пушка			Тяжёлое
Дальн. 150 м.	СкС О/–/8		Урон 1к10+5 (Р)
Проб. 4	Обой. 160	Перез. 1ПД	Вес 14 кг	Дост. ЧР

Специальное: Надёжное, Токсичное (3)

Поцелуй арлекина			Рукопашное
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+8 (Р)
Проб. 10	Обой. —	Перез. —	Вес 1 кг	Дост. ЧР

Специальное: Разящее (4), Разрывное

Умения: Акробатика (Лов.) +20, Бдительность (Вос.) +20, Обаяние (Общ.) +10, Командование (Общ.), Обман (Общ.) +20, Уклонение (Лов.) +20, Запретные Знания (Демонология) (Инт.), Проницательность (Вос.), Ловкость Рук (Лов.) +10, Скрытность (Лов.) +20

Таланты: Мастер Боя, Трудная Мишень, Вскочить, Меткий Стрелок, Негде Прятаться, Нечеловеческая Скорость, Шаг В Сторону, Быстрая Атака

Черты: Автостабилизация, Страх (1), Сверхъестественная Ловкость (3), Сверхъестественное Восприятие (2)

Снаряжение: Сальтопояс, маска арлекина, голокостюм, призрачный сегментарный доспех эльдар

Неизбежная гибель: Шут смерти игнорирует обычный штраф -20 к проверкам Навыка Стрельбы при стрельбе по цели, которая совершила действие Бег в текущем или предыдущем раунде.

Совет МИ: Использование арлекинов

Арлекины — чрезвычайно опасные бойцы, но для мастера игры они больше полезны тем, что могут добавить в кампанию тайны и неочевидной опасности. Арлекины должны казаться величественными и непостоянными существами, которых можно встретить по одиночке, в труппах или с другими эльдар; более того, об их присутствии могут сообщать только трупы жертв. Их мотивы вполне могут оказаться нераскрытыми; хотя арлекины стремятся восстановить свою расу, способы достижения этого загадочны даже для других эльдар. Иметь дело с арлекинами тяжело и опасно даже вне боя, поскольку эти гибкие танцоры полны коварства и обмана, ради своего дела они готовы применить любую тактику. Эти цели могут быть близки целям Ордо Еретикус или Ордо Маллеус, также арлекины могут действовать против культистов Губительных сил. Ещё, в кампании, они могут усилить подозрительность и недоверие, так как аколиты никогда не могут быть уверены в мотивах этих загадочных ксеносов и в какой степени арлекины направляют их действия или действия их инквизитора.

Теневидец

Цегораху также служат теневидцы, или эсдейин, особенные псайкеры, чьи способности сосредоточены вокруг распространения смятения и ужаса. Они усиливают эффект выступлений, выпуская специальные галлюциногены из гранатомётов «крейданн». На сцене теневидцы играют роль рассказчика, проецируют сверкающие фантомы, что танцуют и сражаются над головами зрителей. В битве они вкладывают в головы врагов видения омерзительных ужасов или полностью скрывают присутствие арлекинов от смертных чувств.

Будучи в Бесконечном Танце рассказчиками, теневидцы часто играют роль безликого наблюдателя или волшебника. Их маски часто пусты, не демонстрируя никакого проблеска лежащей за ней личности. Они известны тем, что читают нити судьбы, используют выступления своей труппы для отправки скрытых сообщений отдельным зрителям, подталкивая их к тому, что однажды может изменить судьбу целых рукотворного мира, системы или сектора. Теневидцы понимают, что прошёптанное в нужное ухо слово имеет такие же последствия, как и брошенный в бассейн крошечный камень — круги на воде расходятся весьма далеко.

Теневидец (Мастер) 20

Г	Пр	Ар	К	Пн	Ан	Вл
2 5 (01-10)	2 5 (11-20)	2 5 (21-30)	2 5 (31-70)	2 5 (71-85)	2 5 (86-00)	56

НР	НС	С
61	45	38

В	Лов 8	Инт
38	57	59

Вос 8	СВ 8	Общ
60	67	44

Полу. 8	Полн.16	Натиск 24	Бег 48	Угроза 38

Сюрикенный пистолет — Пистолет

Дальн. 30 м.	СкС О/3/–	Урон 1к10+4 (Р)		
Проб. 3	Обой. 60	Перез. 1ПД	Вес 1,2 кг	Дост. ОР

Специальное: Бритвенно-острое, Надёжное

Галлюциногенный гранатомёт — Ручное

Дальн. 15 м.	СкС О/3/–	Урон —		
Проб. 0	Обой. 6	Перез. 2ПД	Вес 3,5 кг	Дост. ОР

Специальное: Взрыв (6), Галлюциногенное

Психосиловой посох — Рукопашное

Дальн.—	СкС —	Урон 1к10+9$^{ПР+бС}$(У)		
Проб. 8$^{2+ПР}$	Обой. —	Перез. —	Вес 2 кг	Дост. ЧР

Специальное: Психосиловое, Двуручное

Чёрная Библиотека

Мудрейшие провидцы и арлекины стерегут Чёрную Библиотеку Хаоса — величайшее хранилище знаний о Губительных силах в галактике. Расположенная столь глубоко в Паутине, что даже самые опытные эльдар не могут её найти, Чёрная Библиотека — рукотворный мир, предположительно созданный Смеющимся богом, чтобы собрать все запретные знания о Хаосе. В её бескрайних хранилищах собраны тайны и сокровища, созданные ещё до Падения, а также более поздние добавления, вроде книг Лоргара и Магнуса. Заключённая в почти непроницаемые психические барьеры Чёрная Библиотека охраняется и обслуживается хранителями-писцами, которые записывают и сопоставляют каждый клочок знаний, и задачу эту они исполняли со времён Падения. Мало кто в галактике знает о самом существовании Чёрной Библиотеки, и ещё меньше тех, кому позволено войти внутрь. Её двери открыты лишь для тех, кто подчинил Хаос внутри себя — подвиг, на который способны лишь немногие.

Умения: Акробатика (Лов.) +20, Бдительность (Вос.) +20, Обаяние (Общ.) +10, Обман (Общ.) +20, Уклонение (Лов.) +20, Запретные Знания (Демонология, Псайкеры, Варп) (Инт.) +20, Психонаука (Вос.) +30, Проницательность (Вос.), Ловкость Рук (Лов.) +10

Таланты: Обоерукость, Бастион Железной Воли, Трудная Мишень, Вскочить, Нечеловеческая Скорость, Шаг В Сторону, Непреклонный, Варп-Блок, Варп-чувство

Черты: Псайкер (ПР 6), Затронутый Судьбой (2), Сверхъестественная Ловкость (3), Сверхъестественное Восприятие (2), Сверхъестественная Сила Воли (2)

Психические Силы: Ментальная Стойкость, Устрашение, Вуаль Слёз (см. ниже), Виток Судьбы

Вуаль Слёз: Теневидец скрывает свою труппу от мыслей врага столь надёжно, что присутствии их почти забыто, а путь сокрыт ото всех.

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Ординарная (+10) проверка Силы Воли

Дальность: 10 метров х пси-рейтинг

Поддержание: Свободное действие

Подтип: Концентрация

Эффект: Все персонажи, включая пользователя, в пределах дальности силы считаются скрытыми дымом. Враг получает штраф -20 к Навыку Стрельбы при попытке выстрелить в них, а сами персонажи получают бонус +10 к проверкам Скрытности.

Снаряжение: Сальтопояс, маска арлекина, голокостюм, цветастый лёгкий сегментарный доспех эльдар.

Лик страха: Теневидцы используют свои ментальные силы, чтобы вывести на свои маски величайшие страхи врагов, заставив тех пасть в ужасе. В ближнем бою с противником, который может его видеть, теневидец считается имеющим черту Страх (2) против этого персонажа.

Солист

Солисты, или аребениан, не состоят в труппе и странствуют по вселенной в одиночку, иногда присоединяясь к труппе ради одного особенно важного представления или прибывают на поле боя, помогая эльдар ради неизвестной цели. В своих путешествиях солисты часто вербуют тех эльдар, которых сочтут достойными встать на путь арлекина. Лишь солисты могут играть в Танце роль Слаанеш, любой другой сойдёт с ума при попытке это сделать.

Говорят, что солисты были избраны Великим арлекином и через это обрели понимание падения их вида и даже природы вселенной. Леденящая истина заключается в том, что их души, в отличие от остальных арлекинов, не защищены Смеющимся богом, им также недоступны камни душ. Солисты обречены на пожирание Слаанеш сразу после смерти. Но их роль в Бесконечном Танце столь важна, что все солисты добровольно выбирают этот путь, жертвуя своими душами в обмен на величайшую для эльдар честь. За неё приходится платить ужасную цену, а потому солисты отдаляются от других арлекинов, ибо один разговор с ними может навлечь проклятие Той, что Жаждет. Увидеть солиста, даже когда он сражается на вашей стороне, считается дурным предзнаменованием, которое нельзя смягчить.

Знания и сверхъестественные силы солистов делают их особенно подходящими на эту роль, поскольку они проецируют погибельную для псайкеров и созданий варпа ауру. Каждое мгновение каждого дня солисты скрываются от голода Слаанеш, они много теряют, как умственно, так и физически, но они сражаются, они танцуют.

Солист (Мастер) 20

Г 2		
01-10 5		
Пр 2 11-20 5		Лр 2 21-30 5
К 2 31-70 5		
Пн 2 71-85 5		Лн 2 86-00 5

НР	НС	С
80	66	38
В	Лов 9	Инт
36	69	77
Вос 8	СВ	Общ
60	79	18
	Вл	
	66	

Полу. 9	Полн.18	Натиск 27	Бег 54	Угроза 38

Сюрикенный пистолет			Пистолет	
Дальн. 30 м.	СкС О/3/–		Урон 1к10+4 (Р)	
Проб. 3	Обой. 60	Перез. 1ПД	Вес 1,2 кг	Дост. ОР
Специальное: Бритвенно-острое, Надёжное				

Силовой меч			Рукопашное	
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+8$^{5+бС}$(Э)	
Проб. 5	Обой. —	Перез. —	Вес 3 кг	Дост. ЧР
Специальное: Сбалансированное, Силовое Поле				

Поцелуй арлекина			Рукопашное	
Дальн. —	СкС —		Урон 1к10+8 (Р)	
Проб. 10	Обой. —	Перез. —	Вес 1 кг	Дост. ЧР
Специальное: Разящее (4), Разрывное				

Умения: Акробатика (Лов.) +20, Бдительность (Вос.) +20, Обаяние (Общ.) +10, Обман (Общ.) +20, Уклонение (Лов.) +20, Запретные Знания (Демонология) (Инт.), Парирование (НР) +20, Проницательность (Вос.), Ловкость Рук (Лов.) +10, Скрытность (Лов.) +20

Таланты: Обоерукость, Мастер Боя, Отринь ведьмовство, Трудная Мишень, Вскочить, Молниеносная Атака, Неубиваемый, Нечеловеческая Скорость, Шаг В Сторону, Быстрая Атака, Обоерукий воин (Рукопашное, Стрелковое), Обоерукий мастер (Рукопашное, Стрелковое)

Черты: Сопротивление (Психосилы), Затронутый Судьбой (2), Сверхъестественная Ловкость (3), Сверхъестественное Восприятие (2)

Снаряжение: Сальтопояс, маска арлекина, голокостюм, цветастый лёгкий сегментарный доспех эльдар.

Бездушный Ужас: В дополнение ко всем прочим своим талантам солист обладает следующими талантами элитного улучшения Неприкасаемый (см. стр. 110 ОКП «Dark Heresy»): Бич Демонов, Анафема Демонов, Нуль-поле, Психическое Обнуление, Аура Бездушия, Разрушение Варпа.

Шаблон расследования: Танец предательства

Обзор: В последние годы по сектору расползлись слухи о загадочном арлекине. Облачённый в похожую на жидкий металл зеркальную одежду, этот таинственный «Серебряный Корифей» считается многими первым солистом на памяти ныне живущих. Посещая Весуна Регис на Юноне, аколиты слышат сплетни о возможном присутствии ксеносов в городе. Полагают, что этим ксеносом является Серебряный Корифей. Расследуя эти слухи, аколиты попадают в паутину коррупции, которая заставляет их выбрать сторону и бросить вызов своим убеждениям.

Этот подсюжет, по большей части, посвящён расследованиям и может быть включён в любой сценарий на Весуна Регис (хотя мастер игры может модифицировать его на своё усмотрение).

Акт I: Танец призрака

Во время прибывания на Весуна Регис до аколитов доходят слухи о призраке, обитающем на великом «Мавзолей Санктус», огромном затонувшем кладбище, что вечно окутано тенью базилики Воскресения Валерия. Из полученных от перепуганных паломников, послушников Экклезиархии и местных нищих обрывков сведений аколиты узнают, что призрак высок и гибок, состоит из мерцающего серебра и с необыкновенной грацией танцует среди могильных плит, а потом исчезает в катакомбах. Помимо этого эмиссар кардиналов базилики сообщает аколитам, что в последнее время появились странные сообщения о сотрясении земли, осквернении могил мучеников и повреждении великих печатей, что отделяют катакомбы от древних, возможно, созданных ещё ксеносами, руин под кладбищем, и просит осторожно разобраться с этим вопросом.

Акт II: Предназначение солиста

Вероятно, что аколиты захотят воочию увидеть призрака, понаблюдав ночью за «Мавзолеем Санктус». В конце концов, они замечают серебряную фигуру, танцующую среди могильных аллей. При ближайшем рассмотрении он окажется эльдар, причём весьма странным. В присутствие ксеноса всех псайкеров отряда охватывает страх, а их силы слабеют. Аколиты могут сразиться с ксеносом или проследовать за ним в катакомбы и, в конечном счёте, в лабиринт дочеловеческих руин.

Если аколиты общаются с эльдар, то выясняют, что тот — арлекин, но не обычный, а легендарный Серебряный Корифей, легендарный солист. Он ищет несколько могущественных артефактов, оставленных в секторе давным давно древней ксенорасой, имя которой невозможно произнести. Они поклонялись Тёмным богам и во время Падения воевали с эльдар. Осквернённые Хаосом артефакты использовались для сбора душ эльдар, извлечения их из камней душ и предания эльдар судьбе куда худшей, нежели смерть. Серебряный Корифей хочет спасти эти души, но не рассказывает о конечной точке своего пути — рукотворном мире Миандрот.

Но артефакта, который должен был находиться в катакомбах Юноны, там нет, и после некоторых исследований аколиты узнают, что он был украден охотником за сокровищами. Если его не найти, последствия будут ужасными, ибо все эльдар сектора уже знают о его существовании и планируют отомстить всему населению Юноны. Только Серебряный Корифей может найти менее жестокое решение.

Акт III: Друг или враг?

В зависимости от того, с какими НИП сталкивались аколиты, МИ может выбрать, находится ли артефакт у коррумпированного чиновника, продан Безликим торговцем или даже объявлен собственностью вольного торговца. Артефакт вполне может быть вывезен за пределы планеты и необязательно, чтобы аколиты нашли его сразу, МИ может сказать, что след остыл, и позволить ПИ взять его след во время следующего приключения. Важно, что аколиты знают о надвигающейся войне с эльдар, и стали друзьями или врагами, Серебряного Корифея.

При желании МИ может подогнать сюжет под текущую кампанию; так, Серебряный Корифей может выследить аколитов. Если они ещё не нашли артефакт, им предстоит сделать выбор: помочь солисту или отказать ему. Если артефакт уже у них, они должны решить: отдать ли его? Изучающие реликвии ксеносов аскеллонские техножрецы щедро заплатят за артефакт. Сотрудничество поможет добиться поддержки Серебряного Корифея, который появится в самое неожиданное время. Предательство же навлечёт гнев арлекинов или ужасное событие в грядущем, когда либо эльдар выступят против центральной системы Аскеллона, либо артефакт попадёт не в те руки.

Возможные осложнения:

- Один (или несколько) из действующих на Юноне культов Хаоса узнаёт о расследовании аколитов и пытается помешать им — артефакт является отличным подношением Слаанеш. Но даже сам по себе срыв планов арлекинов является довольно важной победой.
- В надежде найти артефакт корсары эльдар активизируют атаки на суда Безликой Торговли в системе. Аколиты вынуждены принять одну из сторон, выбирая между коррумпированными людьми и недостойными доверия ксеносами.
- О расследовании аколитов прознают кардиналы базилики и обвиняют их в ереси — сотрудничестве с ксеносами. Это рассматривается аскеллонской Экклезиархией как ещё одно доказательство того, что Император отвернулся от Аскеллона. Такой слух может оказаться губительным для будущих операций на Юноне.

Использование НИП-ксеносов

«Ксеносы должны быть истреблены во всех мирах, изгнаны из галактики и уничтожены везде, где появятся. Однако, иногда они могут быть полезными инструментами…».

— инквизитор Таарн

Ордо Ксенос создано ради защиты человечества от чужацкой угрозы, но иногда ситуации просто не сводятся к простому уничтожению или сражению с очевидным врагом. Иногда, ради противостояния угрозе, инквизитору приходится прибегать к помощи нечеловеческих союзников.

Говоря с чужим

МИ может использовать НИП-ксеносов как новые инструменты повествования, а для игроков они станут новыми возможностями. Союз с корсарами эльдар может привести к потерянной тысячелетия назад информации, а наёмники-круууты могут оказать поддержку без мобилизации имперских ресурсов. Даже будучи враждебными, ксеносы не всегда должны быть истреблены болтером и огнемётом. Небоевое взаимодействие с ксеносами придаёт исследованиям или приключению глубину, но оно может быть затруднительно для МИ, поскольку не следует перечёркивать неотъемлемую опасность нечеловеческих видов. Лучше всего НИП-ксеносы играют, когда МИ смог найти баланс между пользой и опасностью, создавая очень полезные, но очень небезопасные активы. Кроме того, общение с теми, кто совершенно нечеловечески думает, чувствует и имеет совершенно другую шкалу ценностей, всегда должно быть окутано атмосферой неопределённости. В следующих разделах даются рекомендации по акценту на нечеловечности НИП-ксеносов, что наилучшим образом подчеркнёт атмосферу приключений.

Орки

«Орки — вершина творения, они превосходят все прочие виды. Орки создали общество, которое лишено стресса и страха. Кто мы такие, чтобы судить их? Мы, эльдар, потерпели неудачу, а люди, в свою очередь, идут по пути уничтожения. В чём же причина наших провалов? Мы тратили время на поиск ответов на такие вопросы, которые орки даже и не думали задавать! Мы видим сильную культуру и презираем её за грубость».

— Ультан Сомневающийся, философ эльдар

По целому ряду причин идея ненасильственной встречи с орками трудна для понимания. Разум орков невероятно прост, они склонны идти по пути наименьшего сопротивления до тех пор, пока не найдут повод свести конфликт к драке. Однако, несмотря на это, орки не менее умны, нежели люди, и способны на простейшую хитрость, которая может застать врасплох. Их целеустремлённый интерес к насилию и громким звукам означает, что большинство орков предпочитает лёгкий путь к своим целям уже на раннем этапе принятия решения, и им не нужно много думать прежде, чем прийти к желаемому выводу. Но существуют орки и с более широким горизонтом планирования: воеводы, капитаны и иные лидеры, готовые отложить удовлетворение сиюминутной прихоти ради большей выгоды в будущем. Цели их редко бывают сложнее служащих им парней, но их чувство масштаба и размаха позволяет им иногда сдерживать разрушительные порывы. С точки зрения инквизитора и аколитов это значит, что эти сравнительно дальновидные орки открыты для манипулирования и контроля, что обычно бессмысленно против рядового члена зеленокожей орды.

Для МИ эта особенность несёт несколько важных последствий. Во-первых, приключения с участием орков могут быть сложнее ожидаемого тира, если, конечно, аколиты смогут найти способ подобраться к вождям орков без огнемёта. Это необязательно означает установление контакта именно с текущим лидером, поскольку мало в какой орде нет честолюбивых нобов, жаждущих бросить вызов боссу. Аколиты могут положиться на амбициозный интерес вызвать максимальный хаос, чтобы подбить орка на внутренний конфликт или обратить его энтузиазм против более впечатляющей угрозы, нежели текущая цель. Однако, МИ должен чётко осознавать, что столь амбициозный орк, вероятно, будет чрезвычайно умными для своего вида и способным на невероятную хитрость. Такой орк вполне может разоблачить очевидный трюк и, вероятно, весьма плохо его примет. Ещё хуже для аколитов может быть то, что орк может сам обмануть их. В прошлом инквизиторы, да и иные имперские лидеры, подкупали орков за оружие, только для того, чтобы увидеть, как это оружие обращалось против Империума сразу после передачи.

Эльдар

«Аскеллон — древний и гордый сектор. Ему больше десяти тысяч лет. Так что, я надеюсь, вы понимаете, что, когда я говорю, что эльдар старше и высокомернее, чем вы можете даже вообразить, я ничуть не преувеличиваю».

— вольный торговец Диана Хольт инструктирует свиту перед прибытием посланника эльдар

Приключения с участием НИП-эльдар обычно насыщены обманом и интригами. Эти ксеносы действуют в соответствие с собственными планами и, в первую очередь, во имя собственных интересов, стремясь использовать всех не-эльдар как пешек или принося их в жертву ради предотвращения вымирания собственного древнего вида. В прошлом эльдар объединялись с Империумом против страшнейших угроз, но такие договорённости — не более чем временные союзы по расчёту. Действия эльдар всегда направлены на манипулирование как союзниками, так и врагами, а также на достижение долгосрочных планов процветания своего вида — что они легко могут сделать, учитывая невероятную продолжительность жизни. Провидцы рукотворных миров доводят эту манеру до крайности; психические способности позволяют им влиять на будущее, совершая на первый взгляд бессмысленные действия в настоящем. Будучи поставленными в отчаянное положение, провидцы могут пожертвовать ради предрешённой великой победы даже жизнями эльдар, но куда чащи ради неё умирают молодые виды, такие, как люди.

Даже без способности к предвидению эльдар — невероятно хорошие интриганы, таков результат развития их культуры, которая опирается на многообразие уровней даже повседневного общения на их родном языке. Когда эльдар произносит даже совершенно искреннюю фразу, она обычно окутывается в слои метафор, двойного смысла или прямого обмана. МИ это может быть трудно изобразить, но некоторая подготовка перед сценами с эльдар весьма желательна. Хорошо может сработать следующая техника — составьте список различных аспектов разговора, например, что эльдар хочет открыть ПИ, что он хочет узнать и о чём намерен умолчать. Сам разговор МИ строит с учётом этих аспектов. Если для создания тщательно продуманной реплики требуется время, не стесняйтесь делать перерыв; эльдар думают быстро, но также склонны тщательно продумывать свои слова.

Важным моментом для МИ является то, что представители древнего вида думают совершенно отличным от жителя Империума образом. Они не только могут не замечать «мелких» человеческих забот, которые для них длятся считанные мгновения, но и культурно разделены совершенно непонятным для стороннего наблюдателя образом. От незначительных различий в произношении слов родного языка до мелких вариаций оттенков ритуальных одежд; в нюансах культуры эльдар скрывается целый мир значений, который люди изначально неспособны понять. МИ может использовать это, чтобы позволять эльдар тайно общаться между собой, или отыграть их внешнюю капризность, когда они действуют, основываясь на абсолютно непонятных аколитам аргументах.

Подобный странный подход к разделению культуры применим даже там, где на взгляд игроков есть чёткое различие. Очень немногие люди понимают разницу между культурами обитателей рукотворных миров, бродячими корсарами, странствующими рейнджерами, ярко одетыми арлекинами и развращёнными коморритами. Насаждаемая

ксенофобия может служить этому объяснением, но не исчерпывающим. Каждая известная Империуму культура эльдар имеет привычку достигать своих целей обманом и манипуляциями, обычно за счёт человечества. Даже необходимые альянсы ради выживания против Хаоса или иных общих врагов обычно заканчиваются тем, что эльдар предают или бросают своих союзников, как только угроза отступает и эльдар достигают своих целей. Учитывая это, неудивительно, что Империум рассматривает любые различия в снаряжении, тактике и внешности как способы обмана. Это предположение подтверждается невероятным высокомерием элдар, жизнь одного представителя своего вида, безотносительно культурной идентичности, для них ценнее миллионов людских. Для этих ксеносов член другой культуры эльдар стоит много выше любого человека. В свою очередь, большинство имперцев полагает, что разница между эльдар с рукотворного мира и коморритами состоит в том, что первые предают сдержанно, а вторые с радостью. Не сказать, что они так уж сильно ошибаются.

Крууты

«Империумцы, вы заплатили нам за службу, но мы те, кто мы есть. Если вы откажете нам в пище, мы будем вынуждены оставить службу. Само собой, мы вернём деньги, но потом убьём вас и всё равно съедим.»

— Хоргок, крууг-формирователь

По многим параметрам культура круутов прямо противоположна имперским идеалам. Империум учит, что тело человека священно, перемены опасны, а контакт с иными — вид загрязнения. Крууты же активно стремятся изменить свои тела, овладеть новыми технологиями и используют для достижения этих целей ресурсы иных видов, переданные как добровольно, так и нет. Такие устремления — дважды анафема для имперского мышления, поскольку крууты не только стремятся к изменениям и волнениям, но и жаждут получить священные генетические цепочки человечества.

И всё же, несмотря на философские противоречия двух культур, именно круутов власти Аскеллона терпят больше прочих. В основе этих отношений лежит чистый прагматизм. Крууты весьма практичны и, в большинстве случаев, предпочитают сражаться за деньги, нежели бесплатно. Пусть они и считают свои идеалы совершенствования священными, во многих других отношения круут весьма гибок. Они непреклонны только когда им пытаются отказать в пиршестве, в таком случае очевидное решение конфликта — убить работодателя после окончания контракта и добавить его к трапезе.

Аскеллонская элита, в свою очередь, более толерантна к круутам, нежели к иным ксеносам, просто потому, что поведение круутов делает их куда менее приоритетной мишенью по сравнению с мириадом иных чужаков. Большая часть круутской популяции обитает на колоссальных пустотных боевых сферах и не стремится к завоеванию миров, более того, сами крууты готовы помочь в уничтожении иных видов. Так что типичную аскеллонскую политику в отношении круутов можно свести к «убьём их последними».

Для МИ это полезно тем, что круут может стать отличным способом включить персонажей-ксеносов в приключение, не делая их прямой угрозой. Встреченный аколитами круут скорее ищет работу, нежели конфликт, что, кстати, поднимет вопрос, готовы ли аколиты пожертвовать ресурсами и союзниками ради зачистки ксеносов просто из принципа? Аналогичным образом круут может, при наличии контракта с властями, быть включённым в повествование в имперском мире, без необходимости менять тон приключения на чистую боёвку. Но при всей лёгкости использования круутов следует помнить, что они не только ксеносы, но ещё и людоеды. Крууты — отличный способ для МИ поднять вопрос о радикализме или противопоставить игроков более экзотическим угрозам.

БЕССЧЁТНЫЕ МАСКИ КСЕНОСОВ

«Пусть ксенос может казаться выходцем с одного из миллионов миров, на деле у него есть только одна разновидность. Цель его существования — терзать человечество и оспаривать наше законное право править звёздами. Так что не говорите мне о таинственных врагах и хитрых стратегиях. Наша задача — искоренить эту погань болтом и огнём».

— полковник Гаррет Нафт, 331ый Вальхальский «Охотники на орков»

Угрозы Империуму исходят не только от известных и могущественных чужацких империй — Угрозы таятся и в самом Аскеллоне. И пусть по сравнению с неисчислимыми владениями Императора, загадочной мощью эльдар и неистовой яростью орков эти угрозы ничтожны, они способны уничтожить целые системы или сокрушить психику их населения. Инквизиторы обязаны быть бдительными, ибо в любой момент может появиться намёк на обнаружение ксенорасы, новой или восстанавливающей силу и влияние. Угрозы могут проявиться в любой форме, от попыток осквернить новые миры чужацкой колонизацией до проникновений на пограничные имперские планеты или прямой войны. Бесконечно разнообразные возможности ксеносов означают, что одна реакция не способна справиться со всеми ситуациями — оборотни или перевёртыши требуют совершенно другого подхода, нежели искусные варп-телепаты.

На счастье заинтересованного в использовании ксено-угрозы МИ, будь то новый или слабый вид либо же галактического масштаба угроза эльдар, существует несколько универсальных и полезных инструментов, которые могут помочь создать эффектное повествование даже с большим количеством деталей. Самое главное в создании ксено-угрозы в «Dark Heresy» — определить её роль в повествовании. Привычный подход в игре как к проведению расследования лучше всего работает с теми ксеносами, которые предпочитают тайные операции и внедрения агентов, а более социально ориентированная игра, скорее всего, окажется более интересной в изучении рисков контакта с на первый взгляд безопасной или безобидной культурой. Как только МИ определит, какую роль в повествовании играет ксено-угроза, он сможет продолжить создание приключения по обычным лекалам. На практике ксено-антагонист не требует принципиально другого подхода для создания приключения. Скорее МИ требуется посмотреть на его участие сквозь призму нечеловеческой точки зрения.

Ключом к эффективному использованию ксеносов в приключении является способность изобразить чуждую природу персонажа. Например, одним из важнейших вопросов при создании хорошего антагониста является определение его мотивации, которая может отличаться от человеческой. Поведение круута в значительной мере должно определяться стремлением к поглощению новой плоти в то время, как эльдар всегда будет стремиться к выживанию и превосходству своей культуры. Так что любые предпринимаемые ими действия должны быть основаны на этих приоритетах.

Возможны и более прямые методы демонстрации их чуждости, иногда они и более эффективны. Природа ксеноса может быть продемонстрирована реакцией всех органов чувств, от омерзительного или соблазнительного запаха до необычных позы и языка тела, намекающих на непостижимое настроение собеседника. Переговоры с орками могут сопровождаться необходимостью терпеть их тошнотворную вонь, а безобидные на первый взгляд слова рейнджера эльдар могут быть омрачены его постоянным осмотром окрестностей. Возможно, он ожидает неизвестного знака? Неправильность чужака может быть ещё более эффективно предана подчёркиванием тех аспектов персонажа, на которые большинство людей не обращает внимания. Подобные детали лучше всего работают, когда сами ксеносы не признают их, так, орк вполне мог и не знать более приятных ароматов, чем собственная вонь, а эльдар просто следует выработанной за века странствий привычке. Подобное поведение может и не быть результатом сознательного действия или намерения, но для внешнего наблюдателя почти невозможно быть в этом уверенным, особенно в критический момент.

Космические путешествия

"Великий парадокс Империума состоит в том, что алчущая тьма за пределами его миров — единственная его надежда на спасение. Хорошо, один из величайших парадоксов. Тысячи их".

— Бем Меласк, барон Навис Нобилите

В 41-ом тысячелетии путешествия — привилегия немногих избранных, пусть даже путь пролегает из одного района города-улья в другой. Большая часть аскеллонцев живёт и умирает, не покидая дома или места работы. Таким образом, межпланетные путешествия — почти невообразимая привилегия для привыкших к планетарной поверхности. Пустоторождённые, и экипажи странствующих меж звёзд кораблей живут в этом состоянии постоянно, но для них ситуация обратная и они не видят почти ничего, кроме коридоров родного корабля. Пассажиры, которые вполне могут быть на корабле, куда более способны оценить чудеса космических путешествий, нежели экипаж — им просто есть с чем сравнивать.

И всё же, при всех удивительности и удобстве, космические путешествия часто воспринимаются со страхом и суеверным трепетом. Находящиеся на службе Империума корабли, от скромных транспортов до могучих линкоров, полагаются на технологии, куда более зависимые от механического труда и молитв, чем здравый рассудок способен принять; отказ любой системы может быстро погубить всё население корабля. Кроме того, пусть даже внутрисистемные путешествия сравнительно безопасны, за исключением разве что астероидов, гравитационных перепадов, пиратов и отказов оборудования, межзвёздные переходы требуют погрузиться в опасные непредсказуемые потоки варпа.

Учитывая величие и ужас пустотного путешествия, МИ должен позаботиться, чтобы аколиты ни в коем случае не скучали. Само собой, МИ не должен чувствовать себя обязанным создавать космический переход столь захватывающим, что он затмит всё, что ждёт игроков в пункте назначения. Куда лучше сосредоточиться на том, чтобы сделать путешествие отдельной частью приключения. Оживление приключения в Имматериуме зависит от нескольких факторов, таких, как длительность перелёта, насыщенность корабля как события и опасности варпа.

Шагая меж мирами

Путешествие между звёздными системами — ни в коем роде не простое предприятие. Как только корабль вошёл в Имматериум, он способен совершать невероятные путешествия с невообразимой скоростью, но, учитывая поистине колоссальные расстояния, даже такой перелёт может занять очень много времени. Длительность варп-путешествия зависит от нескольких факторов, наиболее важным из которых является надёжность используемого варп-маршрута. Некоторые маршруты тщательно картографированы и проверены многими веками использования, в то время, как другие запутаны, а потому большинство капитанов их избегает или игнорирует.

Варп-маршруты Аскеллона, как правило, делятся на четыре категории. Великая Процессия — единый маршрут невероятной длинны, благодаря которому можно быстро и надёжно перемещаться между самыми важными мирами сектора. Податные Пути весьма разнообразны и многочисленны, и соединяют больше систем, но куда медленнее и характерны меньшей стабильностью. Малые маршруты накрывают аскеллонское пространство тонкой паутиной неустойчивых переходов и едва размеченных маршрутов, они столь опасны, что используются только при отсутствии любого другого маршрута. К неизведанным путям относят используемые в первый раз или заброшенные столь давно, что классификация маршрута давно забыта. Единственной константой таких путей является непредсказуемая длительность перехода, а, может, и точки выхода.

Когда аколиты путешествуют аскеллонским варп-маршрутом, бросьте по **таблице 3–1: «Ожидаемая длительность варп-маршрута»**, чтобы определить примерное время в пути. Путешествие от одной планеты Великого мира до другой всегда идёт по Процессии, но перелёт на Податный или Нижний мир требует менее надёжного пути. При длительных путешествий вполне возможно использование различных маршрутов, так что каждый сегмент будет подчиняться различным правилам.

При путешествии в другую систему аколиты могут приобретать обычные пассажирские места на регулярных маршрутах или активно планировать маршрут и прокладывать

Таблица 3–1: Ожидаемая длительность варп-маршрута

Место назначения	Используемый варп-маршрут			
	Великая Процессия	Податный Путь	Малый маршрут	Неизведанное
Ближайшая система	2–3 дня	7–15 дней	10–15 дней	1к10 дней
В пределах одного суб-сектора	5–10 дней	20–30 дней	15–30 дней	3к10 дней
В ближайшем суб-секторе	15–25 дней	1–2 месяца	2–3 месяца	1к5 месяцев
На другой стороне сектора	30–40 дней	2–4 месяца	4–7 месяцев	2к5 месяцев

курс самостоятельно. Если используется второй вариант, например, когда капитан корабля является союзником или требуется путешествие вне обычных маршрутов, аколиты могут использовать различные умения.

Для построения наиболее эффективного маршрута к месту назначения обычно используются Учёные Знания (сектор Аскеллон), Запретные Знания (Варп), Навигация (Варп) и Ремесло (Астрограф). Мастер игры назначает сложность в зависимости от обстоятельств путешествия, текущего местоположения и доступного судна, а также регулирует длительность перелёта на основе степени успеха (или провала) этих проверок. Для прокладки маршрута аколиты могут использовать карту, что особенно полезно при путешествии на новую или давно потерянную планету, более того, поиск нужной карты может стать приключением сам по себе. Преуспев в планировании и использовав самые точные карты, можно сократить маршрут по Податному Пути до перехода по Великой Процессии аналогичной дальности.

МИ может свободно модифицировать ожидаемую длительность путешествия; проход по Великой Процессии, скорее всего, мало изменится, ибо древний путь весьма надёжен, но не нанесённые на карту или неизвестные маршруты могут удвоить длительность перехода. Другими влияющими на путешествие факторами могут быть внезапные варп-штормы, благоприятные течения варпа, набожные паломники, безостановочно читающие молитвы успокоения Имматериума, или пробуждение псайкера, которое может взбаламутить Море Душ.

Разумеется, особого внимания заслуживает печально известный Пандемониум. Этот варп-шторм способен активизироваться в любой момент, приглушая благословенный свет Астрономикона или терзая любое судно эфирными когтями. МИ может использовать этот факт в сюжетах столкновений, поскольку иногда кажется, что варп-шторм действует почти разумно и способен реагировать на действия и планы как аколитов, так и их врагов. МИ рекомендуется изучить эти аспекты и многое другое, что поможет сделать путешествие через варп не просто «перелёт длился две недели», но настоящим приключением.

Царство средь пустоты

Будет большой ошибкой считать космический корабль простым транспортным средством, способом перемещения из точки А в точку Б. Даже самое маленькое пустотное судно нуждается в сотнях матросов, а экипаж способного к варп-переходам корабля насчитывает десятки тысяч человек. И пусть экипаж обязан выполнять свои обязанности и даже элитные офицеры большую часть своего времени посвящают жизненно важным занятиям, потребности человеческой жизни неизбежно превращают корабль в нечто, напоминающее город. В случае линкоров и крупных крейсеров экипаж может даже не знать наверняка, живёт ли он в планетарном улье или путешествует в пустоте.

Для МИ это означает, что космический корабль богат потенциалом для повествования, а также хранит не меньшее количество историй и персонажей, чем планетарное поселение. Вероятно, что проблемы экипажа будут отличаться от забот наземных, но даже самые экзотические проблемы пустотников, вроде качества воздуха, урезанных рационов и проблем обслуживания мистических машин, известны во множестве имперских миров. Быть может, что наибольшее отличие экипажа корабля от населения города — близкое знакомство с варп-путешествиями, что легко может привлечь внимание Инквизиции.

Обычаи и особенности космического корабля могут использоваться как переход между планетарными и самостоятельными приключениями. В первом случае аколиты могут столкнуться с новыми контактами, ресурсами или угрозами, которые им предстоит использовать или нейтрализовать до прибытия на место. Эти столкновения также могут предопределять будущие события на планете, к которой направляется судно. Во втором случае аколитам, возможно, предстоит подняться на борт корабля с намерением разобраться с проблемами самого судна, а пункт назначения будет лишь второстепенной информацией. При таком подходе длительность путешествия может служить своего рода таймером: аколитам требуется завершить расследование до того, как корабль прибудет в порт и выгрузит их.

Перемещения внутри системы

Путешествия через реальное пространство к другим планетам или объектам одной системы часто куда более надёжны нежели варп-переход, во всяком случае, пока плазменные двигатели корабля поддерживают тягу. Хотя длительность такого путешествия может варьироваться, обычно путешествие с одной планеты на другую занимает несколько дней, а выход за пределы системы (который обычно требуется перед тем, как корабль сможет безопасно уйти в варп) может занять примерно неделю.

Обычно путешествия внутри системы менее опасны по сравнению с межсистемными, но угроза может быть другого рода. Хотя, скорее всего, демонические вторжения менее вероятны, риск атаки пиратов и ксеносов много выше. Астероиды, кометы и иные звёздные объекты могут служить прикрытием всевозможным врагам, так что осторожные капитаны регулярно вопрошают массивы авгуров о признаках присутствия хищников.

Немыслимые одиссеи

Путешествовать меж звёзд в 41м тысячелетии значит попрать свои представления о возможном. Один масштаб имперского звездолёта поразит многих, но преодолеваемые расстояния выходят за грань понимания; они столь велики, что превышают всё, что человек способен вообразить. Но более всего границы возможного проверяются путешествиями через варп, ибо единственный его закон — безумие. Корабли якобы защищены полями Геллера — древними технологическими реликтами, создающими вокруг корабля пузырь реальности, который оберегает от адского царства. Но даже когда поле функционирует безупречно, настроение на корабле во время варп-перехода часто насторожено и находится на грани паники. Во время таких путешествий корабельные часовни всегда переполнены и даже самые незначительные несчастные случаи часто рассматриваются как признак надвигающейся погибели.

При флуктуациях поля Геллера, пусть даже те длятся мельчайшие доли секунды, страхи воплощаются в жизнь. В лучшем случае находящимися на борту овладевает безумие, их сны и часы бодрствования наполняются видениями ужаса и отчаяния. Зловещий шёпот может наполнить воздух, а светильники могут мерцать, несмотря на стабильное питание. Учитывая нестабильное состояние экипажа, это может стать проблемой само по себе, но перед истинным пробоем поля Геллера всё остальное — пыль, ибо оно позволяет демоническим обитателям варпа добраться до корабля и душ экипажа.

Мастер игры может использовать ужасы варпа несколькими различными способами. Во-первых, как повествовательный инструмент — для создания настроения, демонстрации экипажа на грани безумия или, возможно, усложнения общения с ним. Отнюдь необязательно, чтобы каждое путешествие неизбежно сопровождалось отказом поля Геллера. Однако, если МИ желает чего-то более драматичного, влияние варпа может принимать массу разнообразных форм. Оно может быть тонким, искажающим восприятие реальности или побуждающим команду к иррациональным действиям, а может быть явным, сопровождаясь появлением на борту демонических врагов.

Менее очевидно то, что, чем более явная угроза используется МИ, тем больше внимания необходимо ей уделить. Демонические вторжения крайне опасны, даже когда демоны и одержимые несчастные побеждены. Порча может сохраниться, а подозрение в заражении может пасть на любого находящегося на борту. Прямой пробой поля Геллера должен быть зарезервирован для тех игр, которые посвящены в первую очередь борьбе с демонами или варпом. Это не значит, что аколиты непременно должны принадлежать Ордо Маллеус, так как ни один аколит не волен выбирать врага, но подобные противники означают, что кампания, как минимум временно, получает вполне определённый фокус.

Реликты ксеносов

«Зараза чужаков не оканчивается на их истреблении. Все следы их грязной культуры и не освящённых технологий должны быть уничтожены. Но и тогда не следует погружаться в грех успокоения, ибо их нечестивая плоть может вернуться и осквернить наши звёзды».

— Аполлония Флинн, инквизитор Ордо Ксенос

Аскеллон был основан на хребте чужацких цивилизаций. Древние руины, тёмные монолиты, хранилища странных технологий и даже кости неопознанных существ усеивают миры сектора. Прежде, чем взор Инквизиции обратился к Аскеллону, первые колонисты беспечно использовали эти удивительные технологии. Города строились на прочном фундаменте, созданном бесчисленные эпохи назад таинственными существами. Псайкеры черпали силу из зловещих кристаллов, собиравшихся в некоторых мирах как урожай. Врагов убивали из элегантного оружия нечеловеческой конструкции. Даже сейчас важнейшая стратегическая база имперского флота, Порт-Локхард, построена вокруг постройки неизвестного, но явно нечеловеческого, происхождения. Более того, Ваксианские Последствия показали Империуму, что в Аскеллоне куда больше ксеносов, как каталогизированных, так и неизвестных, нежели предполагалось. Так что прибытие большого числа инквизиторов Ордо Ксенос в Аскеллон, чтобы обнаружить и уничтожить чужацкие угрозы Империуму в этой колоссальной пограничной зоне, было лишь вопросом времени.

Создание реликтов ксеносов

Данный раздел призван помочь МИ генерировать таинственные зацепки, подсказки, артефакты и черты ксеносов прямо во время приключения. Особенно он полезен при самостоятельном создании сценариев приключения и кампании, хотя часто окажется, что аколиты заинтересовались именно тем аспектом сюжета, который наименее прописан заранее. Застрявший в штиле воображения МИ может обратиться к этим правилам, чтобы создать подходящие угрозу, вознаграждение или пути продолжения расследования.

Ниже приведены таблицы ксенореликтов — руин, артефактов, биологических останков и запретных знаний, которые в первую очередь интересны слугам Ордо Ксенос, но полезны и в иных играх «Dark Heresy». Таблицы можно использовать как отправную точку воображения, которыми можно заполнить промежутки, где сюжет простаивает, или создавать с их помощью целые приключения. Реликты описаны очень расплывчато, что позволяет использовать их практически в любой ситуации. Некоторые реликты требуют участия НИП, и, если подходящие отсутствуют в текущем приключении, МИ может совершенно свободно менять их для наилучшего соответствия имеющимся персонажам, или создавать совершенно новых НИП, которые больше подходят кампании и легче вписывают таинственные реликты в повествование.

Таблица 3-2: Тип реликта

1к5	Малая сила
1	Давно заброшенные руины, космический корабль или поселение ксеносов. Сделайте бросок по таблице 3-3: Древние руины (см. стр. 149).
2	Археотек неизвестного происхождения, но явно смертоносной силы. Сделайте бросок по таблице 3-4: Ксено-артефакты (см. стр. 150).
3	Ископаемые останки, трупы, споры или чужацкие мутации. Сделайте бросок по таблице 3-5: Ксено-биология (см. стр. 151).
4	Чуждая человеку информация, мифы и знания, которую лучше оставить неузнанной. Сделайте бросок по таблице 3-6: Запретные Знания (см. стр. 152).
5	Ужас из прошлого: Выберите одну из таблиц или сделайте два броска и объедините результаты в один реликт.

Выбор типа реликта

Само собой, мастер игры может просто выбрать, с каким реликтом он сведёт ПИ. Например, если до этого момента приключение было сосредоточено на расследовании активности контрабандистов, МИ может использовать таблицу «Ксено-артефакты», и, таким образом, выяснить, какой именно еретический предмет фигурант расследования стремится заполучить. А если аколиты охотятся на конкретного НИП, МИ может предпочесть «Древние Руины», в которые добыча могла убежать. Однако, МИ может сгенерировать и по-настоящему внезапный реликт, сделав бросок 1к5 по **таблице 3-2: «Тип реликта»**.

Определение конкретного реликта

После того, как определён тип реликта, обратитесь к соответствующей таблице и сделайте бросок к5. Большая часть реликтов описана таким образом, что МИ может вписать их в текущее повествование так, как считает нужным, используя собственных НИП как противников или союзников. Каждый реликт сопровождается зацепкой приключения: примером включения реликта в сценарий или чтобы связать его с открытием реликта. Как и всегда, МИ может попросту выбрать нужный реликт, особенно если чувствует, что выпавший реликт не соответствует приключению, или другой подходит значительно лучше.

Таблица 3-3: Древние руины

1к5	Результат
1	**Сердце Палача:** Подземный объект, схожий с постройками элдар, не похож ни на что находимое в секторе ранее. Залы из призрачной кости простираются под поверхностью подобно корням дерева, являясь проводниками для огромного потока энергии. Кажется, что весь комплекс передаёт энергию вниз, в ядро планеты, проецируя голо-поле в некую пещерообразную впадину глубоко под поверхностью. **Зацепка приключения**: Агро-мир Таламон, что в Кластере Стигис, давно известен Инквизиции как бывший девственный мир элдар, хотя эти знания скрываются от населения. Когда землеройные машины случайно раскапывают врата в Паутину, аколитам приказывают произвести расследование. Подземное сооружение проецирует голографическое поле на милю под землю, похоже, что там держат в плену нечто неизвестное. Расследование или проникновение в Сердце Палача не только приводит к конфликту интересов с близлежащим анклавом Адептус Механикус, но и привлекает нежелательное внимание зловещих арлекинов, служителей Смеющегося Бога.
2	**Обломки Анафемы**: В самом сердце жарких джунглей обнаружены тысячелетней давности обломки доимперского космического корабля. Было ли судно человеческим, ксеносским или сотворённой Варпом химерой, но игнорировать его нельзя. **Зацепка приключения:** Джунгли кишащего жизнью мира наполнены инопланетными животными, в том числе крупными обезьяноподобными существами, которые кажутся совершенно безопасными. Но аколиты натыкаются на группу этих созданий, действующих странно, почти разумно, обнаруживается, что обезьяны, по всей видимости, почитают некие древние колоссальные руины в глубине джунглей. Руины на деле являются разбившимся звездолётом, которых избегают суеверные жители. Некоторые говорят, что корабль может быть источником обезьян, регрессировавших ксеносов, защищающих технологии, которые неспособны использовать. Слухи эти дошли до Ордо Ксенос и пришло время их пресечь.
3	**Костяной Лабиринт:** Стены этого громадного сооружения, уходящего недра планеты, сделаны из неведомого даже исследовавшим его адептам Культа Машины. Сама земля вибрирует от энергий неизвестной природы. **Зацепка приключения**: Группу, исследующую глубоки пещеры мира-храма Таур преследуют несчастья. Сначала на них напала орда крошечных паукообразных автоматов, сделанных из того-же странного материала, что и исследуемое сооружение. Затем их атаковали неуклюжие трупы-големы, созданные из оживлённых богохульными энергиями останков благословенных мучеников и святых Таура. Между Адептус Механикус и Эулогус Аскеллиан немедленно разразилась склока на предмет того, как справиться с новым богохульством и кто это должен делать. И, само собой, что закрытый культ, который подозревают в поклонении Тёмным Богам и чужацким аватарам, вышел в народ и проповедует конец человечества в мире костей.
4	**Серебристый Скиталец**: Через суб-сектор Циклопия дрейфует мёртвый и безмолвный серебряный корабль. Использованная при его строительстве технология не поддаётся пониманию даже Адептус Механикус. **Зацепка приключения:** Бессистемная траектория дрейфа скитальца фиксируется сенсорами Порта-Аквиллы и на разведку отправляется экспедиционная эскадра Имперского Флота. И пусть внешне серебряный корабль выглядит нетронутым, его внутренности искорёжены и изменены за время пребывания в Варпе. А древние сокровища ксеносов несут опасность сами по себе. Когда агенты Империума поднимаются на борт, они обнаруживают, что хотя построившая корабль древняя раса и вымерла давным-давно, причина её вымирания всё ещё находится на борту. И она голодна.
5	**Затонувший Бастион**: Затонувший Бастион, лабиринтообразная укреплённая структура из чёрного камня, стоящая под крупнейшим океаном планеты, до сих пор оставалась непроницаемой. Аскеллонские Адептус Механикус верят, что это древняя крепость давно вымершей расы и что в ней хранятся немыслимые сокровища. **Зацепка приключения:** Команда рабочих-аскетов выкопала и случайно активировала странное устройство, внешне похожее на осколок обсидиана, что вызвало мощные землетрясения и странные феномены на всём Авентине. Когда служители пробуют исследовать артефакт, он испускает импульс тёмный энергии и чёрный город странной планировки поднимается из океана, образуя богохульный остров чужацких секретов. Массивные стены города защищены автоматизированным оружием ксеносов, а залы полны ловушек и странных, призракоподобных теней ушедшей эпохи. Контрабандисты, пираты и искатели удачи устремляются к острову, в то время как магосы-ксенобиологи пытаются сдержать авантюристов и защитить остров для собственных исследований.

Таблица 3-4: Ксено-артефакты

1к5	Результат
1	**Тетрадрагомэн**: Маленький образчик биоинженерного ксенотеха, это насекомоподобное устройство легко можно спутать с богато украшенным вокс-линком. Однако, это полуразумное создание крепится прямо к плоти пользователя и вводит отростки через ухо, подключаясь непосредственно к нейронной коре мозга. С тетрадрагомэном пользователь обладает сверхъестественной способностью понимать, а также быть понятым, практически любую ксено-расу, более того, поговаривают, что возможно общение и с разумными обитателями Варпа. **Зацепка приключения**: Недавно тетрадрагомэном завладел вольный торговец, что позволило тому прийти к невероятному успеху в торговле малыми ксено-расами вокруг Нижних Миров Аскеллона, а также за его пределами. Хотят слухи о его переговорах с врагами Империума. Не имея никакого барьера между своим разумом и непознаваемым сознанием чужака он почти беззащитен перед порчей, как врагов внешних, так и внутренних. Некоторые инквизиторы жаждут получить тетрадрагомэн для более продуктивного взаимодействия с ксеносами, тогда как другие стремятся его уничтожить с аналогичной целью.
2	**Аргонитовый Тайник**: Коллекция из тринадцати странных предметов вооружения, выглядящих как простые серые стержни. Но при правильном использовании, они высвобождают мощный звуковой взрыв, способны сотрясать укрепления до самого основания. Более того, когда оружие используется в непосредственной близости от аналогичного предмета, мощность взрыва возрастает экспоненциально. **Зацепка приключения**: На Дессолеум прибыл вольный торговец, желающий продать Консорциуму крупную партию экзотического оружия. Аколиты некоторое время отслеживали тайник, поскольку с ним было связано несколько ересей из суб-сектора Циклопия. Вольный торговец утверждает, что имеет законное право продать груз и некоторые члены Консорциума готовы ради груза бросить вызов Инквизиции.
3	**Хеллграмматический Оберег**: Покрытое рунами золотое кольцо с углеподобным камнем размером с кулак, оберег способен активировать поле эфирного пламени размером с город. Поле нулифицирует варп-маршруты и пожирает умы псайкеров, пытающихся проникнуть в него. **Зацепка приключения**: Хранящийся к коллекции канцлера Версуны Регис, оберег, согласно легендам, был использован века назад, во время восстания псайкеров, но с того дня дремлет. Учёные много лет тайно посещали канцлера, пытаясь взломать забытый код и активировать оберег, наконец одному логистеру это удалось. Слух о пробуждении оберега, также называемого Молот Ведьм, быстро распространились. Вскоре канцлера убили, а оберег похитили.
4	**Сабля Санктус**: Некогда этим клинком владел Зефраэль Грим, почтенный герой из прошлого Аскеллона, но ныне это лишь обломок лезвия на богато украшенной рукояти. Говорят, что сабля была сломана во времена основания сектора при поединке с князем демонов Зи'занар'ром. Легенда гласит, что потрескивающий клинок сиял мощью самого Императора и сломался только отправив мерзкого демона обратно в Варп. **Зацепка приключения:** Давно сломанный благословенный клинок-реликвия внезапно начинает гудеть и его лезвие отрастает, подобно органической части. Никому, кроме самых знающих савантов Ордо Ксенос, не ведомо, что Сабля Санктус, вовсе не созданное людьми оружие, а фазовый клинок к'тан, подаренный Зефраэлю Гриму, ещё до того, как подобные вещи запретили. Веками клинок дремал и его пробуждение не сулит ничего хорошего.
5	**Секреция Адсекула**: Некоторым ксеносам удалось сохранить свою сущность после физического вымирания. Именно так давно забытый вид продолжает жить в виде психически перестроенной изначальной слизи, запакованной в странные кристаллические подвески. Некоторые члены Ордо Ксенос предполагают, что природа устройства схожа с камнями духа, используемыми элдар. Но в отличии от них, слизь склонна к паразитизму и медленно превращает низшие формы жизни в богохульные формы своего первоначального вида. **Зацепка приключения**: В дессолеумском улье Суззум известные приспешник контрабандиста впал в неистовство, убил десятки людей в кровавом угаре и сбежал с планеты. Контрабандист наткнулся на артефакт неизвестной конструкции и использовал его на приспешнике, чтобы определить истинную силу (и ценность) находки. Последствия вышли из под контроля и кончились катастрофой. Артефакт слился с человеком, увеличив его скорость и силу, а также одарив психическими способностями, но ценой рассудка. Человека ведёт злобная чужацкая сила и его нужно остановить до того, как он сможет преобразовать других.

Таблица 3-5: Ксенобиология

1к5	Результат
1	**Эуклидские арахниды:** Под поверхностью луны скрывается дремлющая угроза — вид металокожих арахнидов, которые некогда терраформировали поверхность по воле неизвестных владык. Побочным продуктом сего процесса стали обширные леса сверкающих чёрных кристаллических формаций, которые сами по себе весьма востребованы Адептус Механикус. **Зацепка приключения**: Хотя планета под номером 13 долгое время считалась слишком опасной для полного исследования, её четвёртая луна, Эуклид Эпсилон, стала стабильной базой для экспедиций Адептус Механикус. Недавние изыскания обнаружили огромный лес из гладких чёрных кристаллов, пульсирующих электромагнитным излучением и содержащих кристаллические вкрапления чистой тёмной материи. Операция по добыче началась, но была быстро свёрнута после атаки из глубин луны. Под чёрным лесом проснулось нечто очень старое.
2	**Хайретическая спора**: Некоторые разумные формы жизни не полагаются на технологию или даже обычную биологию. Ксеносы, наподобие гнусопрославленных ак'хайрет, являвшихся гештальт-собранием грибковых спор, стали смертельными врагами первых человеческих обитателей аскеллианского пространства. С тех пор минули тысячелетия, но подобные формы жизни ещё существуют в холодной пустоте космоса, дремлют в забытых катакомбах или бесшумно дрейфуют на космических скитальцах. **Зацепка приключения**: В полярных пустошах Ванта было найдено нечто, напоминающее древний космический корабль. Команда эксплораторов обыскала обломки и обнаружила множество загадочных чужацких технологий, но создателей корабля так и не нашла. К сожалению, эксплораторы выпустили в воздух споры ксеносов, которые начали изменять биологическую природу всех исследователей, медленно питаясь их телами и распространяясь со скоростью лесного пожара. По всей видимости, споры способны не только пожирать носителей изнутри, но и контролировать их поведение — будет трудно отличить друга от врага, но нельзя допустить, чтобы споры достигли планетарных поселений.
3	**Клятва праха**: Этот светящийся зелёный порошок сделан из останков древней ксенорасы хаосопоклонников. Он является изменяющим сознание наркотиком, способным одаривать обычных людей ограниченными психическими силами, а псайкеров отправлять в опасное путешествие во владения Князя Наслаждений. **Зацепка приключения**: Новый запрещённый наркотик захлестнул улей Дессолеум, особенно пострадали обитатели Зенита. Как следствие среди иерархов Дессолеума возник злокозненный культ декаданса и гедонизма. Однако, когда аколиты вычислили фабрику наркотика, оказалось, что его изготавливают из найденных в окрестных пустошах костей давно мёртвых ксеносов.
4	**Ларанская симулякра**: В Аскеллоне родители пугают непослушных детей рассказами о двойниках, способных принять облик доверенного наставника или лучшего друга, а также крадущих детей из домов. Прививаемая паранойя часто является полезным механизмом для выживания на пограничных и ульевых мирах. **Зацепка приключения:** Аколитам становится известно о разрушающейся гробнице, в которой сокрыты сведения о чужацкой расе. Когда герои прибывают на планету, они узнают, что несколько ксеноархеологов, обнаруживших гробницу, умерли при ужасных обстоятельствах. Исследовав гробницу аколиты выясняют, что древние ксеносы были оборотнями и, возможно, никогда не покидали планету.
5	**Церковь Драколита**: Драколитами звался малоизвестный ксено-вид, которые не раз сражался с аскеллианцами, пока не погиб во время Войны Очищения. Индоктринируя слабовольных людей в своей «церкви», эта коварная раса создала культы по всему сектору, создав прямую антитезу Ордо Ксенос. И пусть эти ксеносы вымерли, ещё существуют их живые артефакты, способные искажать людей по всему Аскеллону, который драколиты считали своим владением. **Зацепка приключения:** Захолустный тюремный мир в суб-секторе Рубикон внезапно стал раем. Некогда пустынный мир, ныне покрыт зелёными лесами, которые разрастаются из скрытой долины, которой поклоняется быстро растущий культ. Под долиной расположен древний храм ксеносов, где спит странное кристаллическое существо. Присутствие поселенцев пробудило его и трансформировало мир. В обмен на благосклонность поселенцы начали приносить твари жертвы, но у ксеноса почти наверняка куда более масштабные планы.

Таблица 3-6: Запретные Знания

1к5	Результат
1	**Мулариансий осколок:** Пирамидальной формы ониксовый инфо-кристал, был психически пропитан суммой всех знаний древней расы путешественников по космосу. **Зацепка приключения:** Ксено-савант, изучающий древние руины на поверхности Цела, возвращается со странным знанием и аурой тревоги. У нему стекаются агро-рабочие и вскоре он становится лидером культа, обещая истинным последователям просветление и власть. Но его знание исходит из чёрной пирамидки — артефакта великой силы, передающей тайные знания забытой цивилизации прямо в мозг. С каждым днём его силы растут, но контакт с кристаллом опасен для всех.
2	**Библиотека Оградона:** Одна из семи библиотек запретного знания, уничтоженных при принятии Аскеллоном Империума, Библиотека Оградона является огромным разрушенным кораблём ксено-происхождения. Она хранит колоссальные знания о Варпе и космических технологиях, которые могут посостязаться с мудростью элдар. За время его долгого бесцельного путешествия на него не раз натыкались, хотя никто не прожил достаточно долго, чтобы рассказать об этом. **Зацепка приключения**: Вдали от основных торговых маршрутов Глубин Асфоделя вольный торговец рискнул высадиться на полууничтоженный корабль ксеносов. Взойдя на борт, экипаж обнаруживает огромное хранилище странных книг и инфо-кристаллов неизвестного происхождения. Почти сразу же на корабль нападают корсары элдар, стремящиеся прибрать древние знания к рукам. Вольный торговец смог послать сигнал бедствия, но лишь потом осознал, что на борту дрейфующей библиотеки они не одни.
3	**Кодес Щита:** В глубинах галактики встречаются существа, много старше и страшнее любой известной человечеству ксено-расы. Они и не подозревают о распространении человечества или выжидают момента для атаки. Одна из таких рас нашла путь в Аскеллон, идя на древний маяк, высаженный тысячелетия назад. Если маяк не даст верный сигнал, чужацкий флот узнает об исчезновении колонии и уничтожит оккупировавших мир людей. **Зацепка приключения:** Ликвидационная команда Караула Смерти отправлена в улей Кивос для устранения лидера ксенофильского культа, который, по слухам, пытается восстановить древний маяк ксеносов, чтобы привлечь внимание своих нечеловеческих повелителей. Что неизвестно боевым братьям так это то, что у культ уже проникли аколиты Ордо Ксенос, которые опознали маяк как единственное средство отвратить атаку от Дессолеума. Разрушение маяка может привести к разрушению всей планеты, но смогут ли защитники договориться пока не стало слишком поздно?
4	**Меч Виггха:** По всей галактике спрятано множество древних устройств ужасной силы и одно и них, предположительно, потеряно в глубинах Кластера Стигис. Говорят, что тот, кто управляет этим оружием, построенным бессчётные тысячелетия назад врагами элдар и потерянным во время Войны в Небесах, может в мгновение ока уничтожить целый рукотворный мир, обрекая души его обитателей на кошмарную участь. **Зацепка приключения**: Среди руин города ксеносов команда эксплораторов раскопала крупную обсерваторию, по большей части неповреждённую, в её центре вращалась гололитическая карта галактики. При касании элементов управления, карта указывала на странный планетоид в Кластере Стигис. Когда весть об открытии распространилась, в обсерваторию начали стекаться вольные и безликие торговцы, кроме того, к гонке за сокровищами присоединились аколиты. Но никто не догадывается, то на деле сокровища — это оружие, предназначенное для окончательного решения элдарского вопроса, так что таинственные воины Миандорта не остановятся ни перед чем, чтобы не допустить попадания такого оружия в руки мон-кей.
5	**Скулакус Хронодекс**: Сплетённый их живого хитина, который постоянно гноится, растёт и регенерирует, этот чужацкий манускрипт некогда считался ритуальной книгой Нургла и был тысячелетиями заперт в Чёрной Библиотеке. Однако, написанная изящной рукой элдар, на деле содержит знания, полученные от иного, более скрытного, вида — знания о природе Хаоса, многих тайнах прошлого, настоящего и будущего. Говорят, что книгу украл инквизитор-радикал, который пропал вместе с ней в Аскеллоне, с тех пор её многочисленные секреты дремлют. **Зацепка приключения**: Хронодекс обнаружился в руках могучего псайкера. Книга раскрывает тайны, о которых не должен знать ни один человек, более того, предположительно, они меняются, когда пути судьбы меняются благодаря действиям читающего. В последний раз псайкера видели направляющимся к Юноне можно только догадываться, что произойдёт, когда книга попадёт в зону неукротимой психической активности Чёрных Ям. С этого момента началась гонка, ибо Ордо Ксенос, Ордо Еретикус и таинственные хранители Чёрной Библиотеки стремятся вернуть или уничтожить книгу.

Расследования Ксенос

«Чужаки – мерзость, грязное пятно на теле звёзд – или не место в галактике человечества. Наша самая священная и почитаемая обязанность – исправить эту непростительную ошибку.»

– инквизитор Вардин, после Соглашения в Галлексе и перед Резнёй в Галлексе

Из всех Ордо, пожалуй, именно задача Ордо Ксенос уходит корнями в самое глубокое прошлое, ибо охотники на чужих определённо служат человечеству с незапамятных времён. В то время, как угроза Хаоса стала очевидной в тёмные дни Ереси Гора, чем занялся Ордо Маллеус, а Эра Отступничества породила Ордо Еретикус, чужаки регулярно становились врагами с тех самых ещё пор, как люди впервые вышли за пределы колыбели солнечной системы.

Последующие страницы дают дополнительные советы для МИ с целью создания приключений, которые будут содержать элементы Ордо Ксенос, включая информацию о разновидностях улик, кои аколиты могут обнаружить, инструменты, что могут понадобиться, и часть самых главных элементов поиска ксеносов.

Создание приключений Ксенос

Каждое расследование Ордо Ксенос уникально, равно как и каждое приключение в рамках Dark Heresy будет уникальным опытом. Однако, при разработке приключений и кампаний для аколитов инквизитора из Ордо Ксенос, – безотносительно того, знают ли они о том, к какой фракции относится их господин, или нет – есть некоторые моменты, которые наверняка возникнут. Сюда могут входить любые из многочисленных особенностей приключений, от НИП до мест и моральных выборов. Разумеется, некоторые элементы могут проявляться в приключении более явно, чем иные, но МИ могут также усилить главные элементы своих собственных кампаний при помощи повторяющихся мотивов, от НИП и немезид аколитов, которые могут встречаться постоянно даже при удивительных обстоятельствах, до скрытого символизма и намёков на присутствие чужаков.

Никакие инквизиторы Ордо Ксенос не работают в одинаковой манере и это будет верно также в отношении их аколитов. Одни отряды могут истреблять чужаков болтером и плазмой при любой встрече, равно как иные предпочитают изучить тот или иной вид, прикидывая, какова исходящая от них человечеству реальная угроза – если она есть. Каковы бы ни были методы аколитов, они явно будут иметь и преимущества, и недостатки, служа источником и благосклонности союзников, и ненависти соперников.

Исследователи и изгнанники

Пожалуй, из всех Ордо именно у инквизиторов и аколитов из Ордо Ксенос наибольшие шансы повстречать каких только угодно странных и необычных НИП, и в качестве врагов, и союзников, и просто любопытных персонажей. Чужаки – к счастью – редко встречаются на мирах Империума, разве что только во время вторжения. Даже многие учёные, занимающиеся чужими, никогда не встречали живого представителя, а то даже и мёртвого. Чтобы заполучить знание из первых рук о чужаках, аколит должен обратиться к тем гражданам, что пересекали границы Империума, от эксплораторов Адептус Механикус до вольных торговцев и прочих подобных путешественников. В силу странствий вдали от основных владений Империума порой целые годы за раз, – а то и всю жизнь – такие НИП имеют все шансы придерживаться крайне эксцентричных, и отличающихся от общепринятых, взглядов. Хотя одни могут стремиться истреблять всех встреченных ксеносов, многие иные считают, что такое поведение лишь подвергает их и экипаж ненужному риску, а также является бесполезной тратой времени и ресурсов, а то и бездумной расточительностью в отношении потенциальных ресурсов, торговли и знаний. Для аколитов более пуританских взглядов сотрудничество с такими кадрами может быть проблемой, а некоторые могут даже посчитать их еретиками, столь же подходящей целью для очищающего огня, как и те ксеносы, которых те не трогают.

Равно как и люди, сотрудничающие с не-людьми, некоторые аколиты Ордо Ксенос могут иметь причины встречаться или даже заключать союзы с чужаками. Хотя многие из них

столь же враждебны Империуму, как и он им, – или даже ещё больше – другие не видят никаких препятствий в работе с людьми и даже радуются возможности расширить свои горизонты за счёт встреч с теми, кто является чужаком для них. Такие ксеноконтакты, источники и союзники могут быть практически кем угодно, кого захочет создать МИ, от коварных эльдар, что преследуют собственные цели, до круутов-наёмников и разумных кристаллов, общающихся при помощи цвета и запаха. Будут ли считать их аколиты ценными союзниками, инструментами, коими попользовался и выкинул, или неизбежными предателями, за которыми только глаз да глаз – дело, разумеется, их самих.

Опустошённые миры и забытые владения

Работа в Ордо Ксенос, более, чем в рядах прочих фракций, способна направить аколитов далеко от цивилизованных миров, а то и за пределы самого Империума. Обязанности инквизитора безграничны и, таким образом, та работа, которую выполняют его слуги, не должна ограничиваться никакими пределами. Обыскивая ли древние руины под городом-ульем, странствуя по неизведанным мирам Аскеллона или разыскивая в глубинах дикого космоса забытой людской мир, аколиты могут оказаться вдалеке от Империума, во всех смыслах.

Изучая мёртвые миры, посещая колонии чужаков, пересекая пустоту между системами или даже исследуя постройки чужих за многие километры от ближайшего людского поселения, ИП могут лишь рассчитывать на самих себя. Помощи могут потребоваться дни или месяцы, чтобы подоспеть вовремя, если таковая возможность вообще будет, и аколитам может понадобиться тщательно расходовать боеприпасы и всяческие припасы.

Некоторые инквизиторы и аколиты стремятся предотвратить опасность, исходящую от чужих, до того, как те смогут напасть на Империум, и такие персонажи способны потратить годы на странствия за пределами имперских границ в поисках любых новых врагов. Аколиты могут также летать в не-имперские миры, расследуя слухи, услышанные в таверне космопорта, или следуя координатам, что были найдены среди записей на борту давно покинутого пустотного корабля.

Проникновение и саботаж

Хоть ксеносы в Империуме и редко встречаются, они – совсем не предмет сказок. Чужаки проникают в глубины городов-ульев, таятся в трюмах пустотных кораблей и даже бродят в толпе, напялив украденную одежду. Не счесть угроз, что представляют чужаки для людских миров. Одни твари таятся в тенях и утаскивают жертв навстречу самым ужасным из судеб, другие же могут буйствовать на улицах, уничтожая города при помощи необычных способностей или просто грубой силы. Некоторые даже могут подчинять себе разум за счёт генетической порчи или телепатического контроля. И хотя имперские граждане могут быть в курсе враждебных чужаков на далёком поле боя, присутствие такой угрозы во вроде как безопасных регионах может привести к массовой панике, а потому немало усилий прилагается для подавления не только возникающих подобных проблем, но и всякого знания о том, что они когда-либо были.

Ещё более опасной проблемой в секторе является наличие артефактов ксеносов. Заносчивые учёные и беспринципные контрабандисты привозят объекты чужого происхождения на миры Аскеллона, от выкованного руками ксеносов оружия до мумифицированных останков самих изготовителей. Такие артефакты могут быть столь же опасными сколь и живые чужаки. Необычные ксенотехнологии могут увести членов Адептус Механикус с истинного пути Омниссии, равно как прочие артефакты могут содержать смертоносные микроорганизмы или невероятно чуждые психические отпечатки, ломающие разум оказавшихся на пути.

Темы Ордо Ксенос

Помимо основных элементов Dark Heresy для работы Ордо Ксенос особенно характерны некоторые мотивы. Памятуя об этом, МИ смогут сделать тьму 41го тысячелетия и все опасности деятельности аколитов более глубокими.

Конфликт и парадокс

Империум считает, что невежество – добродетель, а ненависть – величайший дар Императора человечеству. Однако, довольно часто инквизиторы и их аколиты должны забыть об этих добродетелях, возможно, принося в жертву свою собственную чистоту ради общего блага людской расы. Это особенно верно в отношении слуг Ордо Ксенос, которые очень часто должны заниматься исследованиями и изучать врага, чтобы победить его. Такое ужасное знание может лечь тяжким бременем на плечи патриотов, коим придётся столкнуться с жестокой правдой о том, что, хотя Империум учит, что людская раса превосходит любые иные формы жизни, существуют определённые доказательства, утверждающие обратное. Действительно ли люди лучше других по своей природе, даже если эльдар живут намного дольше и обладают столь сверхъестественными скоростью и ловкостью? А что сказать о генокрадах, этих странных тварях, что поглощают лучшие черты иных видов с целью вывести ещё более идеального хищника, или даже о круутах, способных направлять собственную эволюцию?

Хоть имперских граждан учат с рождения ненавидеть и избегать чужаков, работа на инквизиторов Ордо Ксенос приводит аколитов к близости с ними – и не всегда к насилию. С одними чужаками просто нельзя сражаться при определённых

обстоятельствах, равно как иные могут оказаться бесценными союзниками в борьбе с другими ксеносами, что являются более понятной и насущной проблемой. Для многих аколитов взаимодействие с не-людьми – ужасно неприятная ситуация, даже если нет иного выбора. Чтобы одолеть чужаков, порой необходимо заручиться их поддержкой.

Чистота и отклонения

Священный принцип Империума заключается в том, что тело человека божественно и сотворено по подобию самого Императора. Чужак, таким образом, является уродством – разумным, нечеловеческим созданием. Ещё более напрягают те ксенорасы, что кажутся похожими на людей, с человекообразным двуногим телом. Эльдар, орки и бесчисленные иные виды являются насмешкой над священной расой людей, искажёнными похождениями природы, которые не имеют права на существование.

Ужаснейшими из всех будут те чужаки, что способны портить и искажать самих людей, заражая тела и даже генетический код человечества, такие, как чудовищные генокрады. Пожалуй, ещё больше тревожит мысль, что некоторые еретеки и ксенофилы специально стремятся породить гибрид людей и ксеносов. Сторонники подобных надругательств определённо занимают место среди самых мерзких из всех еретиков.

Судьба во плоти

Божественное право человечества – и только человечества – править галактикой единолично. Для практически всех имперских граждан это – основополагающий факт, не подвергающийся сомнению, и это верно для большинства аколитов. Такой элемент может возникнуть в двух фундаментальных ситуациях. Либо аколиты сталкиваются с явной угрозой чужих, которую необходимо устранить, что тем самым подкрепляет идею и делает их частью вечной войны человечества за власть среди звёзд, или же они сталкиваются с перспективой позволить ксеносам жить – или даже заключить с ними союз – с целью либо избежать ненужной опасности для жизни без значимой причины, либо остановить более серьёзную опасность, либо по какой-либо иной причине.

Инструменты охотника на чужих

Для обнаружения и подавления угрозы чужих инквизиторы и аколиты полагаются на определённые инструменты, будь-то физическое оружие, нематериальные ресурсы или даже обещание повлиять на ситуацию.

Клинок и болт: Если враги Ордо Еретикус обладают большинством тех же самых слабостей, что и все люди, а воля – лучшее оружие против ужасов, с которыми сталкивается Ордо Маллеус, инквизиторы Ордо Ксенос и их аколиты сражаются со смертоносными врагами, вооружёнными и защищёнными необычной физиологией или таинственными и продвинутыми технологиями – или и тем, и другим. Для победы над такими неприятелями аколиты должны вооружиться и оснаститься соответственно ситуации: токсическими боеприпасами для уничтожения гигантских тварей, силовым доспехом и полем для защиты от мощных вражеских атак и тяжёлым вооружением, чтобы пробивать продвинутые ксенодоспехи.

Знание: Чужаки могут принимать невероятно огромное количество форм, каждая из коих имеет и сильные, и слабые стороны. Для победы над врагом аколит должен часто обладать хотя бы некоторым пониманием оппонента, дабы не оказаться в уязвимой позиции, не атаковать бесполезным оружием или даже не усилить противника. Получение таких знаний явно будет первой задачей отряда при встрече с новой угрозой. Поиск может потребовать изучение архивов и взаимодействие с экспертами в области старых врагов человечества, равно как появление доселе неизвестного вида потребует от аколита искать нужные знания в одиночку, какова бы ни была цена.

Смерть мира: Инквизитор и его аколиты не могут быть везде и всюду, и порой не способны остановить вторжение чужих или заражение на раннем этапе. Ксенозаражение в терминальной стадии, совращённое население или успешное ксеновторжение может вылиться в то, что планету будет уже не спасти, и только при таких, самых тяжёлых, из обстоятельств единственный вариант, остающийся в арсенале инквизитора – вынести финальный приговор, Экстерминатус. Угроза ксеносов не должна выйти за пределы планеты, и, если больше ничего не помогает, мир должен погибнуть. Это не вопрос – это суровая правда.

Взаимодействие с ксеносами

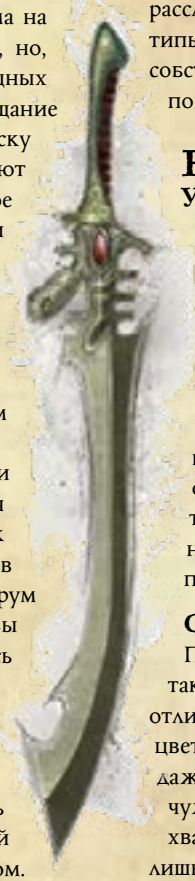
Священная задача Ордо Ксенос – защищать человечество от угрозы, исходящей от чужаков. Однако, есть инквизиторы и их слуги, считающие, что лучший – а то и единственный – способ выполнить задачу заключается в использовании самих ксеносов. Для некоторых это значит применять оружие и иные необычные технологии чужих. Для других – взаимодействие с чужими, даже заключение союза, будет более оптимальным способом обеспечить человечеству светлое будущее. У выбора инквизитором или аколитом такого пути может быть много причин, и множество подходов к вопросу. Одному это покажется мрачной необходимостью, он будет молиться о дне, когда все ксеносы и их творения растворятся среди звёзд. Некоторые истинно радикальные граждане считают, что не все ксеносы угрожают человечеству, а с некоторыми люди могут даже сосуществовать.

Решение взаимодействовать с чужаками нельзя принять легко, но причины для этого столь же разнообразны, сколь и сами инквизиторы. В одном случае решение принимается спустя годы раздумий и внутренних споров. В другом выбор делается за доли секунды, необходимость во избежание катастрофы. В зависимости от ситуации инквизитор или аколит может оказаться на одной стороне с ксеносами в бою против общего врага, в бесполезной битве против потенциального ксеносоюзника или даже пересечь границы захваченного чужой расой мира. В ином случае инквизитор или целый отряд может потратить время и ресурсы на поиски ксеносоюзников или наёмников.

В ходе кампании Dark Heresy аколиты могут иметь возможность поработать – или, хотя бы, пообщаться без насилия – с чужаками. В одних случаях они могут даже попытаться достигнуть взаимопонимания с ксеносами, которые изначально посчитали их своими врагами. В такой ситуации хороший отыгрыш роли и успешное прохождение проверок с применением умения Взаимодействия будут основными способами заручиться поддержкой чужих. Возможные осложнения могут проистекать из отсутствия знаний языков друг друга или даже недопонимания и этикета. МИ стоит иметь в виду такие моменты и подкорректировать проверки соответственно.

Аколиты могут также специально искать поддержку или инструменты чужих. Радикальное применение чужаков-наёмников и других помощников, начиная со страницы 79 приводят Доступность и советы для эффектов найма на службу чужих и тех, кто взаимодействует с ними, но, как и с прочими проверками на Реквизицию мощных инструментов или большой сюжетной важности, обещание чужаков помочь не должно лишь сводиться к броску кубика. Связь с чужаками, даже с теми, что практикуют продажу услуг людским клиентам – сложное дело, часто требующее общения с несколькими отъявленными преступниками-посредниками – или того хуже. Будут ли такие шаги с целью заручиться подобной поддержкой частью сюжета, разыгрываться в деталях или даже основой для краткого собственного приключения – зависит от предпочтений МИ и игроков, а также того, на чём сосредоточено повествование.

Инквизиторы и их аколиты – не единственные слуги Императора, которые могут попытаться заручиться поддержкой ксеносов во благо Империума. Как отчаявшиеся правители планет, так и находящиеся в тяжёлом положении командующие Астра Милитарум могут купить услуги наёмников-чужаков, дабы справиться с непобедимым врагом, либо постаравшись получить специальное разрешение от Адептус Административум, либо попытавшись затем скрыть сей некрасивый поступок. Вольные торговцы, без сомнения, будут теми из слуг Трона, что более всего сталкиваются с чужаками, ибо устанавливать связи с новой расой – важная часть обязанностей и ответственности, что приходят с их патентом. Некоторые торговцы даже включают одобренных ксеносов в состав своих экипажей – чужаков, которым Адептус Административум разрешает пересекать границы Империума, пока они находятся под неусыпным контролем торговца.



Хоть большинство граждан Империума боится и ненавидит ксеносов одинаково, некоторые могут взаимодействовать с ними. Колонисты, отрезанные от баз снабжения, могут не иметь иного выбора, кроме как обратиться к ксеносам за помощью, равно как нет ничего необычного для жителей приграничных миров и на границах обитаемого космоса открыто торговать с чужаками. Особенно в Аскеллоне: когда Пандемониум в зените, он часто блокирует связь и путешествия через Варп, так что некоторые миры могут не иметь иного выбора, кроме как принять помощь от чужих рас – хоть это может и обречь их на гибель в результате.

Улики и направления Ксенос

Улики являются всеми вещдоками, что аколиты могут найти в ходе расследования, это любые детали, необходимые для обнаружения и устранения угроз человечеству. Как и описано на странице 342 ОКП Dark Heresy, улики можно разделить на три обширные категории: физические, информационные и корреляционные, равно как и есть более редкая категория — сверхъестественные. Улики жизненно важны в работе аколита. Без них аколит не сможет выследить врагов человечества или раскрыть – и расстроить – их планы.

Улики, найденные в ходе любого расследования, уникальны, но в пределах каждой обширной категории можно выделить из них определённые подкатегории. В частности, некоторые типы улик либо уникальны, либо особенно характерны для расследований Ордо Ксенос. МИ могут взять нижеследующие типы улик на заметку в качестве подспорья при сотворении собственных загадок, а игрокам эта информация может показаться полезной при проведении расследований.

Не смотри на чужака: Физические улики

Физические улики обычно будут первым сигналом к тому, что что-то пошло не так, равно как и самыми ужасными. Остальные типы улик более спорны, но физические – определённый намёк на присутствие чужаков. Наличие физических улик может послужить началом расследования или быть доказательством того, что доселе неизвестная угроза является по природе угрозой ксеносов. Многие такие улики – сами по себе опасны, от едкой ксенокрови до нестабильных нечеловеческих технологий, и хранение улик в безопасном месте, где они не причинят вреда, может быть столь же важно, как и полученная информация.

След чужого

По своей природе чужаки являются совершенно не такими, как люди, и это часто значит, что их биология отличается в том или ином виде. Остатки слизи, странного цвета кровь или иные жидкости, чешуя, следы от когтей, даже споры – всё это может указывать на присутствие чужаков. В некоторых случаях таких следов может хватить на идентификацию чужаков, равно прочие могут лишь указывать на присутствие нелюдей. Останки одних ксеносов могут быть опасными или заразными, и первым распоряжением аколита в расследовании при обнаружении должен быть приказ отдать ценную улику на хранение или даже уничтожение.

Генетическая порча

Одними из самых тревожных из всех улик будет знак того, что ксеносы заразили людское население, будь-то один человек или целое поселение. Некоторые ксеносущества способны заражать людей ксеногенетическим материалом, изменяя их на фундаментальном уровне. Ксенопаразиты могут проникнуть в жертву и влиять на него при помощи манипуляции с мозгом или нервной системой, например ужасная мозго-гниль с Темперанса, которая необратимо поражает жертву в качестве части своего ужасного жизненного цикла. Самыми же мерзкими из всех являются пресловутые безумные хирурги, геноскульпторы и еретехи, что специальнс соединяют плоть людей и ксеносов при помощи запрещённого сращивания генов или пересадки ткани, порождая таким образом поганища, которые совершенно не имеют никакого права на существование.

Часто информационные или корреляционные улики ведут к обнаружению признаков генетической порчи. И если одни ксенолюдские гибриды или инфекции известны, другие будут более скрытными или совершенно незримыми. Лишь расследуя источник слухов о необычном поведении или малозаметных физических отклонениях, аколит может выяснить правду. По сути, добыча улик, если так подумать, может потребовать детальной вивисекции.

Работы чужих

Объекты и и артефакты ксенопроисхождения могут послужить признаком присутствия чужаков, контрабанды или деятельности ксенофилов, и многие являются опасными сами по себе. Странные боеприпасы или куски доспехов могут указывать на перестрелку с участием чужих, равно как наличие технологий может быть признаком торговли еретиков с ксеносами. Некоторые ксеноартефакты остались от рас, что вымерли миллионы лет назад, однако, такие нечестивые объекты по-прежнему представляют моральную, а то и физическую, опасность для человечества. Хоть такие артефакты редко можно встретить в свободном доступе в Империуме, некоторые аристократы могут втайне иметь частные коллекции всего запретного, чтобы производить впечатление на своих. Обнаружение ксенообъекта может послужить началом расследования, но аколит не будет знать точно, кто же является угрозой – еретики-люди или чужие.

Не говори с чужаком: Информационные улики

Аколиты Ордо Ксенос часто должны долго заниматься расследованием прежде, чем обнаружат какие-либо признаки присутствия чужаков. На начальном этапе расследования им придётся полагаться на информационные улики, которые приведут с нечеловеческим целям. Как только чужаки обнаружены, аколитам скорее всего придётся рассчитывать на ключевую информацию, чтобы уничтожить их или расстроить их планы.

Терпимость и измена

Враги Ордо Ксенос – не только лишь чужаки. Слишком часто люди-еретики сотрудничают с ними или даже поклоняются им, и с ними тоже необходимо разбираться. Конечно, ксенофилы отлично скрывают ото всех свою ересь, так что необходимо провести тщательное расследование, чтобы услышать слухи о богохульных изречениях, истории о необычных драгоценностях или святилищах, а то даже и перешёптывания о появлении нелюдей. Как только аколит столкнулся с подобными еретиками, признание под пытками или безумное бахвальство может дать нужную информацию, которая позволит найти ответственных за всё ксеносов.

Древние знания и новые открытия

Для обнаружения и устранения угрозы ксеносов аколит должен часто искать жизненно важные данные касательно природы неприятеля. Информация о ксенофизиологии, целях, оснащении и технологиях может быть крайне необходимой для успешного проведения расследования. Такие данные могут варьироваться от древних боевых отчётов Имперской Гвардии и конфискованных зверинцев и журналов еретиков до профессионального жаргона уважаемых магос биологис. Аколиты также могут обнаружить новую информацию по собственной инициативе. Чаще всего так бывает в качестве итогов дальнейшего изучения физических улик, таких, как изучение микроскопической гравировки на артефакте или посмертный анализ тела ксеноса.

Не слушай чужака: Корреляционные улики

Как и в расследованиях остальных типов, корреляционные улики часто будут тем, что приводит к ереси как главному источнику проблемы, указывая на важность иных улик. Такие открытия могут даже обнаружить присутствие чужаков там, где до того не было ничего подозрительного.

Влияние и доминация

Среди наиболее опасных инструментов в руках чужаков – влияние и доминация. При помощи психических манипуляций, химических или биологических стимуляторов и технологических средств многие расы чужих обладают возможностью влиять на поведение людей или даже целиком подчинять их своей воле. Обнаружение подобной деятельности может ускорить расследование, возможность выяснить, кто ответственен за эту ересь, или даже намекнуть, как с ней бороться. Однако, такие вещи может быть очень сложно обнаружить, что потребует от аколита сначала собрать достаточно информационных или физических улик прежде, чем всё станет ясно. Аколиты могут обнаружить наличие влияния чужаков путём наблюдения за поражёнными или услышав от других, став свидетелем деяния или тем или иным способом разрушив влияние – скорее всего, случайно. Особенно смелые чужаки могут даже раскрыть своё присутствие, говоря через людей, использовав их тела в качестве марионеток.

Паттерны и знаки

Примеры необычной деятельности часто являются признаком присутствия или влияния ксеносов. Такое влияние может происходить сейчас или длительным эффектом контактов в далёком прошлом. Признаки надвигающейся угрозы включают в себя необычное свечение, электромагнитные феномены, исчезновения и странное поведение местных, а также бесчисленное множество иных происшествий в зависимости от природы ксеносов. Улики касательно влияния ксеносов в прошлом включают в себя странные обычаи и архитектуру, слишком заметный отход от традиционной Имперской Веры, необъяснимые лингвистические отклонения, непонятные технологии и даже манеру одеваться. Такие улики могут указывать на до-имперский, возможно, безобидный контакт с чужаками, или же ересь в самом разгаре.

Отвергни порчу чужаков: Сверхъестественные улики

Некоторые улики проистекают из-за границ реальности, как её понимают люди, или же добываются путём методов, выходящих за рамки физического мира. Большинство можно расценивать как относящихся к типу информационных улик, хотя последствия таких проявлений можно посчитать физическими.

Прикосновение Варпа

Люди – не единственная раса, подверженная порче Варпа и Тёмных богов. Губительные силы обитают в Имматериуме с незапамятных времён, и целые расы мерзких ксеносов поклонялись демонам или же самим богам Хаоса задолго до рождения человечества. Такие расы оставили после себя реликвии, отравленные как физическими отголосками чужаков, что сотворили их, так и Варпом. И, как и Тёмные боги терзают человечество, так и ксеносы по-прежнему склоняются перед их властью. И хоть наличие психической активности может вроде бы указывать на зловещие кабалы или даже деяния демонов, аколиты Ордо Ксенос должны всегда рассматривать возможность того, что это может привести к совращённым чужакам или их порченным артефактам. Соответственно, наличие порчи Варпа в рядах цивилизации ксеносов может быть признаком демонической активности.

Непознаваемые технологии

Хоть некоторые могут и поспорить, продвинутые технологии некоторых рас ксеносов столь неподвластны людскому пониманию, что вполне могут считаться неестественными. Такие приспособления могут нарушать законы физики на фундаментальном уровне, требуя от аколита подходить к расследованию так же, как они бы сделали в случае психических сил и влияния Варпа. И воистину, аколиты поначалу могут принять изменяющий реальность эффект ксенотехнологий за воздействие Варпа. Как только влияние Хаоса исключено, отряд может вполне себе заключить, что враг может быть лишь ксеносом по своей природе. Радикальные инквизиторы и аколиты могут посчитать такие улики не только полезной информацией, заимев чужие технологии в собственных целях. Использование неизвестных сканирующих устройств или иных средств добычи информации уже является по своей сути неестественной уликой.

FAQ

Вопрос: Может ли Полевая Вивисекция (см.стр. 71) использоваться на людях?

Ответ: Технически - нет, этот талант нацелен на тех персонажей, которые изучают ксеносов. Однако, если МИ примет от игрока доказательства необходимости приобретения умения Запретные Знания (Люди), то его можно приобрести. Также он является неплохим вариантом для ПИ-ксеноса, изучающего людей.

Enemies Without

С тех пор, как Империум начал по праву завоёвывать звёзды, он столкнулся с неистовствующими орками, коварными эльдар и многими иными смертоносными расами. Это внешние враги – мерзкие чужаки, которых инквизиторы Ордо Ксенос и их аколиты должны победить, чтобы гарантировать выживание человечества во враждебной галактике.

Enemies Without™

С тех пор, как Империум начал по праву завоёвывать звёзды, он столкнулся с неистовствующими орками, коварными эльдар и многими иными смертоносными расами. Это внешние враги – мерзкие чужаки, которых инквизиторы Ордо Ксенос и их аколиты должны победить, чтобы гарантировать выживание человечества во враждебной галактике.

«Enemies Without» даёт игрокам и МИ новое оружие для применения против таких угроз, включая летательные аппараты, ксеноснаряжение и даже ксенонаёмников. Жестокие захватчики и их нечеловеческие интриги ждут аколитов, и неудача означает гибель человечества!

Это дополнение к «Dark Heresy II» также содержит:
- новые опции создания аколитов, от миров смерти до флотилий вольных торговцев.
- географические справочники для новых локаций, включая таинственную Паутину расы эльдар и новых ксеноугроз, таких, как вечно голодные тираниды.
- новые правила для продолжительных исследований, путешествий в варпе, генерации древних ксеноцивилизаций и их смертоносных реликвий, а также создание фокусирующихся на ксеносах приключений.

Уничтожьте чужаков!

Для использования этого дополнения необходимо украсть основную книгу правил «Dark Heresy II».

Games Workshop®

Cubicle 7 Seven